N°12 - Février 1996 - 35 F

Et son inséparable CD-ROM

PC FUN

PC FUN

Créez - Jouez - Découvrez - Optimisez

PERFORMANTS & ABORDABLES

5 disques durs 1 Go au banc d'essai...

LA SELECTION DE PC FUN

L'AFFAIRE DU SIECLE !

Des hits du commerce de 7 à 160 francs !

- *Les jeux « budgets » débarquent en force sur PC...*
- *Des jeux d'enfer pour Pentium, 486 et 386 !*

Optimisez

Comprenez les termes barbares du PC

- Optimisez votre Windows 95
- Miro 22 SD : LA carte graphique

Créez

TV Paint : le dessin à la portée de tous...

- La P.A.O. facile et abordable
- Premiers pas sur P.O.V.
- Cakewalk Audio : le meilleur !

Jouez

Warcraft 2 : LE jeu de stratégie fantastique

- S.W.A.T. : flic ou héros ?
- Cybermage : Cow boy du futur
- Shivers : le nouveau Myst !

Découvrez

Le Guide bleu sur CD : les châteaux de la Loire

- 3 CD sur le vin à déguster
- L'éducatif du mois : égyptien ou vikking, « choisis ton destin »

VOUS ETES UNE STAR DU ROCK !

- Eclatez-vous sans guitare avec le médiador virtuel
- Apprenez à jouer du Hendrix avec Guitar Hits !

Une publication PRESSIMAGE©
L 9303 - 12 - 35,00 F -
270 FB • DOM/TOM 55 FF • 11 FS • 12,95 $ CAN • 1400 Pte Cont • 245 F Lux •

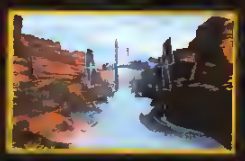
L'UNIVERS DE STAR WARS

Les jeux, les films, les gadgets, les BD...

LUCASARTS™ : UNE SÉLECTION DES MEILLEURS CD ROM

STAR WARS REBEL ASSAULT II™ THE HIDDEN EMPIRE™

CD ROM PC & CD ROM MAC



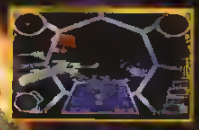
STAR WARS TIE FIGHTER

CD ROM PC

CD-ROM COLLECTOR

THE DIG

CD ROM PC & BIENTÔT DISPONIBLE SUR CD ROM MAC VERSION FRANÇAISE.



28, rue Armand Carrel - 93 Montreuil sous Bois
Retrouvez-nous sur Internet :
http://www.lucasArts.com - http://www.ubisoft.com

3615 UBISOFT 1,29 FF par minute*

© 1993 Lucas Arts Entertainment Company. All Rights Reserved. Star Wars is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company. TIE Fighter and "Creator of the Impossible Games" — 1994, 1995 Lucasfilm Ltd. Trademark of Ion Storm Games. — 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Dave Gaeke Author/Artist. The Dig game © 1995 Lucasfilm Ltd. Star Wars is a registered trademark, and TIE Fighter, Virtual Jedi, Ion Storm and Creator of the Impossible Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. Author Accept © The Hidden Image game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Dave Gaeke Author/Artist. Star Wars is a registered trademark, and Rebel Assault II, the Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The Lucasfilm logo TM is a trademark of Lucasfilm Ltd. Lucasfilm, Entertainment Company, LEGO, U.S. Patent No. 5,276,311.

...anuel de survie

...r l'interface, allez sous windows dans ...nnaire de fichiers » et lancez simple... ...FUN.EXE ». À partir de là, vous navi... ...ne bon vous semble parmi les diffé... ...riques. Les programmes des lecteurs ...rewares sont classés grâce au *CD-*... ...i se lance directement à partir de l'in... ...ne manière générale, les programmes ...'un « X » sont exécutables, c'est-à-dire ...ourrez les lancer directement depuis ...Ceux marqués d'un « I » déclencheront ...dure d'installation. Les programmes ...s sont identifiés par un « Z ». Pour ...acter, traînez l'icône sur le lecteur de ...n ou choisissez « Installer » dans le ...ertuel. D'une manière générale, veillez ...r sous DOS à chaque fois qu'un mes... ...le signale.

...ncontrez des problèmes, contrôlez ...suivants dans l'ordre :

...toutes les autres applications sous

...lez que les polices par défaut de ...ont présentes.

...z l'ordinateur et réessayez.

...fonctionne toujours pas, renommez ...rtoire Windows et réinstallez une ver... ...e.

...que vos gestionnaires son sont bien ...en lançant une autre application.

...z sur la machine d'un ami ou au

...ier recours, renvoyez le CD-ROM avec ...xplication.

DISQUETTE DE ...ÉCHARGEMENT

...nir la disquette qui vous permettra de ...r tous les fichiers ou programmes qui ...resseraient sur le CD-ROM à partir du ...PCFUN, renvoyez-nous ce coupon.

..., Disquette de téléchargement, ...Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

Ce mois-ci, vous avez encore droit à un CD-ROM bien rempli, comme vous pourrez en juger dans les pages qui suivent. En dehors des désormais habituelles démos de jeux et de produits multimédias, nous tenterons de vous trouver les sharewares que vous nous réclamez. Que tous ceux qui n'étaient pas sur le CD le mois dernier se réjouissent. Nous nous sommes rattrapés ce mois-ci. Et ne prenez pas les grèves comme prétexte pour ne plus rien nous envoyer ! Rien ne nous arrêtera !

CRÉEZ

Beaucoup d'images ce mois-ci. Et ce, tant en quantité qu'en qualité. Décidément, vous ne cessez de nous surprendre. Les animations ne sont pas en reste et on assiste à un retour en force des auteurs de *sharewares*. Pensez à eux en commandant les versions complètes. C'est grâce à cela que vous aurez sans cesse de nouveaux programmes. *Klik & Play* a toujours ses adeptes, mais n'oubliez pas qu'il y a toujours des abonnements à gagner pour ceux qui nous enverront leurs niveaux de *Skunny*. Qu'on se le dise !

❑ À l'occasion de la sortie de ***TrueSpace 2*** le mois dernier, nous vous proposons à nouveau la démo de la première version du produit. Pour ceux qui auraient envie de se faire une idée du logiciel.

❑ ***Faster than POV***, ainsi que *Moray* sont de retour sur le CD de **PCFuN**, grâce à une nouvelle série de *Suivez le guide* de Didier Gourcy. Suivez simplement ses instructions, et tout roulera.

❑ Les ***demomakers*** français sont à nouveau à l'honneur ce mois-ci. On remarquera les excellents débuts de Olymp31 qui nous a fait parvenir une étonnante *demo*. Un véritable court métrage en 3D temps réel. Ne ratez sous aucun prétexte le CD-ROM du mois prochain avec tous les lauréats de la fameuse party !

❑ Vous avez hurlé pour un répertoire **programmation** sur le CD-ROM. Il s'appelle CREEZ/LECTEURS/SOURCES. Alors il faudrait peut-être songer à nous envoyer vos sources. Bon, d'accord, on va nous aussi essayer de nous y mettre. Mais on ne va quand même pas vous fournir tout sur un plateau ! C'est votre rubrique !

❑ Une nouveauté de Media relief avec des images en **stéresocopie**. Si vous voulez vos lunettes, allez faire un tour dans les *news* !

❑ ***POVBook*** nous revient avec son huitième chapitre.

DÉCOUVREZ

Un CD-ROM particulièrement bien fourni en softs Découvrez. Jugez plutôt.

❑ ***Le Défi de l'univers***: Les plus grands spécialistes scientifiques répondent aux grandes questions sur le fonctionnement et l'histoire de l'univers : Big Bang, mécanique quantique et autres termes hermétiques sont abordés et expliqués simplement.

❑ ***Les Fables de La Fontaine***: Un excellent moyen de découvrir ou de redécouvrir les œuvres du fabuleux fabuliste, sous une interface simple et agréable, écoutez des comédiens réciter les fables, tout en admirant les gravures de Doré et Grandville.

❑ ***Voodoo Lounge***: La langue la plus célèbre du *rock & roll* jaillit de votre écran sur les *riffs* de Keith Richards. Visitez une impressionnante demeure où évoluent les Stones et d'autres personnages étranges, le tout, bien sûr, en musique.

❑ ***Auteur Studio Deluxe***: Alain Texier a trouvé ce produit excellent. En sera-t-il de même pour vous ?

❑ Vous trouverez aussi tout un tas de ***sharewares*** sympa, comme par exemple :

⇨ ***Worldchat***: Voilà un concept assez révolutionnaire de communautés virtuelles. Vous vous promenez dans une station spatiale et communiquez avec des *netsurfers* aux quatre coins du monde !

⇨ ***Guitar workshop*** permettra aux musiciens en herbe de se mettre à la guitare. Laurent l'a particulièrement apprécié !

⇨ ***Eliza***: Un psychiatre dans votre PC. Un des premiers programmes à proposer un soit-disant dialogue à base d'intelligence artificielle. Honnêtement, nous n'y avons pas compris grand chose mais on vous laisse l'occasion de voir ça par vous même.

⇨ La dernière version de l'éducatif ***Aménathis***. À la fois un jeu et un logiciel où l'on apprend. En plus, c'est notre copain Alain qui l'a fait, alors...

JOUEZ

Encore une charette de démos jouables ce mois-ci, mais aussi des niveaux pour *Doom 2* et *Heretic* ainsi que vos *sharewares*. Parmi ceux-ci, *Jeux triche* comblera tous ceux qui sont coincés dans un jeu. La version complète comporte près de 400 solutions !

❑ ***Ascendency***: Un *Civilization* spatial, étendez votre empire galactique tout en gardant un œil prudent sur les autres races. Un jeu à la fois beau et intelligent. **PC.FuN**, des jeux intelligents (hum...).

❑ ***Destruction Derby***: Froissez de la tôle ! Brûlez la gomme de vos pneus ! Si ça bouge et que ça ressemble à une voiture : rentrez dedans !

❑ ***Harball S***: Le tout dernier base-ball, encore plus beau, encore plus réaliste que ses prédécesseurs. Et ne nous dîtes pas que vous ne comprenez rien aux règles. On n'y croit plus !

❑ ***NHL 96***: Un bon jeu de hockey sur glace où vous pouvez même gérer les bastons entre joueurs. En fait, c'est surtout cet aspect du jeu qu'on aime à la rédaction. Allez savoir pourquoi !

❑ ***Sensible World of Soccer***: Un bon jeu de foot, aussi bien sur le terrain que pour le *management* de votre équipe. Pour les puristes.

❑ ***Stonekeep***: Explorez des souterrains en ruine, cassez du monstre. Vous l'avez deviné, un jeu de rôle comme on les aime...

❑ ***Putty Squad***: Un fantastique jeu de plates-formes. Graphismes et animation au top, jouabilité optimale ! Essayez-le même si vous n'êtes pas un fan du genre. On verra si vous ne révisez pas votre jugement !

❑ Et en prime, tout un tas de *sharewares* comme ***Radix***, un *shoot* dans la veine de *Descent*, ou de nouveaux niveaux spécial fin d'année pour ***Jazz Jack Rabbit***. Voilà qui devrait faire plaisir aux fans du lapin vert ! Et hop !

OPTIMISEZ

❑ Chaque mois désormais, nous tâcherons de vous donner les dernières mises à jour des antivirus les plus connus. On commence dès ce mois-ci avec :
- *TBAV 6.51*
- *MacAffee Virusscan 2.27*

❑ Aujourd'hui, tout le monde veut créer sa page Web. C'est devenu une obsession. Alors voilà de quoi céder à la mode avec un éditeur HTML : ***HotMetal 2.0***. On vous donne en plus un utilitaire pour *slicer* les images, ***Wingif***. Alors, que demande le peuple ?

❑ Les tout derniers ***Powertoys*** sont là avec en prime un article dans le journal pour ceux qui auraient des problèmes à l'installation. La plupart des utilisateurs de Windows 95 ne peuvent plus s'en passer.

❑ ***Fontspec pro*** est un logiciel pour gérer les polices. Il sera utile à tout ceux auxquels le comparatif PAO aurait donné des idées.

❑ ***AB_CD***: Le *player* de CD-audio, capable de reconnaître vos CD préférés. Indispensable pour travailler en musique.

❑ ***UFD*** est un des tous meilleurs *shells* que nous ayons eu l'occasion de voir. Il vous simplifiera la vie sous DOS.

❑ Le kit de connexion à ***Internet*** est toujours présent, pour ceux que les autoroutes de l'information (ça fait riche, ça, les autoroutes de l'information) attirent.

Bon, avec tout ça, on espère que vous aurez de quoi vous occuper pendant un bout de temps. Et ci ça n'était pas le cas, vous pouvez toujours dessiner, composer ou programmer. L'adresse n'a pas changé. On attend vos futures créations avec impatience.

Continuez à nous envoyer vos créations. Cependant, pour plus de commodités, envoyez les images en 256 couleurs en 640 x 480 au format BMP. Compilez vos jeux *Klik & Play* en 256 couleurs. Évitez de compresser avec *MS-backup*. Utilisez plutôt *Pkzip* ou *Arj*.

Veillez à ne pas impliquer de personnalités dans vos créations, ainsi qu'à ne pas utiliser de marques ou de sources protégées par *copyright* (photos, logos, sons etc.).

CORELDRAW! 6™

Le meilleur en matière de graphiques 32-bits !

Corel MOTION 3D 6 - Ajoutez rapidement et facilement une troisieme dimension au texte et aux objets

Corel PHOTO-PAINT 6 - De nouveaux filtres intéressants, des styles de pinceaux naturels, une taille de fichier illimitee

Corel PRESENTS 6 - Conception de presentations dynamiques grâce aux puissants outils de création d'organigrammes, de mappage et d'animation

CorelDRAW 6 - Une interface a documents multiples, vitesse, puissance et précision supérieures

CorelDREAM 3D 6 - Un logiciel puissant de création de modeles et de representation avec une interface conviviale

CorelDRAW 6 est arrivé !!! Avec sa vitesse, sa puissance et sa précision spectaculaires, ainsi que ses centaines de nouveautés, CorelDRAW 6 est la suite de programmes graphiques la plus robuste du marché. CorelDRAW 6 vous fournit des logiciels d'application complets pour l'illustration, l'édition de photos et la création d'image en mode point, les présentations professionnelles et multimédia, la représentation et l'animation en 3D. Il comprend également huit superbes programmes utilitaires et d'excellentes bibliothèques.

KUR-016A-F

Comprend
- CorelDRAW™ 6
- Corel PHOTO-PAINT™ 6
- CorelDREAM 3D 6
- Corel MOTION 3D 6
- Corel PRESENTS™ 6

Plus
- 25 000 images et symboles clipart
- 1 000 photos
- 1 000 polices TrueType® et Type 1
- Plus de 750 modèles 3D

Designed for Microsoft® Windows 95

Microsoft, Windows et le logo Windows sont des marques déposées aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

Participez au Concours Mondial de Dessin Corel
Il y a 3 000 000 $ en prix à gagner !
(de septembre 95 à avril '96)
Pour recevoir par fax les règlements du concours et un formulaire de candidature appelez
+1-613-728-0826 ext. 3080 Document n° 1125
Pour laisser un message composez
+1-613-728-0825 ext. 81609

SienerSoft
7, Avenue Audro - 92 700 COLOMBES
Tél : 47 81 10 11 - Fax : 42 42 37 10

COREL
05 90 65 12
http://www.corel.com
Centre de services Corel
Micro Plume
Tel +33 (1) 40 92 76 17
Fax +33 (1) 40 84 01 65
Minitel 3615 Corel
Isosque Micro® 35 01 16 26 Corel 1,29 FTTc / mn
Demandez l'envoi du logiciel gratuit de connection, au 3617 wintelligent (5,57 FTTC / mn)

somm

3 Notice du CD-ROM
8 **Forum**
14 Les aventures de Cyber Neuneu
16 Réflexions fête

PC FUN – 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex France – Tél. (16 1) 49 88 63 63 – Fax (16 1) 49 88 63 67
REDACTION Directeur adjoint de la rédaction et Rédacteur en chef Stéphane Lavoisard Rédacteurs en chef adjoints Laurent Guerder, Stéphane Kauffmann Secrétaire de rédaction David Honegger Directeur de l'information Didier Latil Chef de Rubrique Stéphane « Cracker » Belin Rédacteur David « Chipster » Choquet. Ont participé à ce numéro Jean-Luc Antoine, Olivier Bonnet, Alain Deuberville, Claude Dutartre, Eric Emaux, Didier Gourcy Sylvère Hanguehard David Lichentin, François Lionet, Vincent Mabillot, Christian Marbaix, Frédéric Mané Mourad Mehdi Jean Poncet, Guy Terner, Alain Texier, Julien Villeret, Bernard Werber RÉDACTEURS GRAPHISTES THE Maquettiste Miguel Gregorio et Valérie le Petitcorps, Thierry Caplat Direction artistique Carole Toulotte Illustrateurs Christophe Seureau et Jean-Luc Guérin Chef du service PAO Frédéric Levesque PUBLICITÉ – 67, rue Robespierre 93 558 Montreuil Cedex France – Tél : (16 1) 48 59 13 14 – Fax (16 1) 48 59 01 60 Directeur de développement Antoine Hamel Directeur pôle international Béatrice Cuvelier Directeur pôle distribution Stefan Riesser assisté de Anne Gludicelli Directeur pôle constructeur Laurent Lyard assisté de Katia Rouxel Directeur pôle éditeur Philippe Daniloff assisté de Katia Kamiski FABRICATION Directeur de fabrication Jacques Gouffe assisté de Nadine Decerd Diffusion, Ventes Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél. (16 1) 49 88 63 75 Responsable marketing Christine de Gandt. Communication Judy Curtis Télématique Jacques Caron, Laurent Poupet. Conception multimédia Claude Flammia et Eric Lebette DIRECTION FINANCIÈRE Directrice Stéphanie Camplon Chef comptable Leila Aïthabib Comptables Stéphane Bouchard (clients) Patrick Vendendriessche (fournisseurs) Juridique Françoise Linossier.
Direction éditoriale Directeur de la publication et des rédactions Godefroy Gludicelli Directeur délégué Patrick André Assistante de direction Virginie Guyard ABONNEMENT 11 numéros 289 F DOM-TOM et étranger 409 F
Service abonnement 36, rue de Prapus 75012 Paris France – Tél (16 1) 43 42 00 60
PC FUN est édité par Médialoisirs, SARL de presse au capital de 10 000 F filiale de Pressimage Principaux associés : Pressimage Philippe Gludicelli, Godefroy Gludicelli

PC FUN décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs « La loi du 11 mars 1957 n autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l article 41, d une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration " toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite " (alinéa premier de l article 40) Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal »

Imprimé en CEE Commission paritaire : 75743 – ISSN 1260-7703 – Dépôt légal 1er trimestre 1996

19 CRÉEZ

TV Paint 3.6

On croyait avoir tout vu en matière de graphisme sur PC, c'était sans compter sur TV Paint.

19 News
20 **ZOOM**
La PAO à moins de 3 000 F
24 **TESTS**
24 **TV Paint 3.6**
28 **RayDream Studio**
30 **Mon atelier de cinéma 3D**
32 **Cakewalk pro Audio**
34 **DÉMOS ET MERVEILLES**
36 **INTERVIEW**
Laurent Bousquet, la Star du Soundtrack
38 **SUIVEZ LE GUIDE**
38 **Klik & Play**, Bee Booop
42 **CorelDRAW!** La conquête finale
46 **POV**, 1ère partie

50 JOUEZ

Warcraft 2

La trêve entre les hommes et les orcs est terminée. Un nouveau vent de guerre se lève encore plus terrifiant.

50 News
52 **ZOOMS**
52 **Des jeux de 7 à 160 F**
58 **Star Wars**
62 **TESTS**
62 **Warcraft 2**
66 **Police Quest 5wat**
68 **Shivers**
70 **Cybermage**
72 Wing Nuts
72 Torin's Passage
72 Wrestlemania, The arcade game
73 Les énigmes de maître Lu
73 Su-27, Flanker
74 Fort Boyard
74 The Hive
74 The Eleventh Hour
75 This Means War
75 TekWar
75 Mission Critical

aire

77 DÉCOUVREZ

La guitare pour tous

Délirez comme Olivier avec Quest for Fame ou apprenez sérieusement grâce aux possibilités multimédias de Guitar Hits.

77 News

78 ZOOM
La guitare pour tous

82 TESTS

82 **L'univers du vin**
84 **Guide bleu, les châteaux de la Loire**
86 **Choisis ton destin**
88 **Auteur multimédia Deluxe**
90 **Les Fables de La Fontaine**
92 Atlas de l'Europe
92 Planète Océan
92 Surf CynDROM
94 Guide de Paris, Ile-de-France
94 Casper
94 Mythes et légendes
95 Théo, Léo et Manda
95 L'aventurier du corps humain
95 Pierre et le loup
97 Michel Ange
97 L. de Vinci, la peinture
97 Morceaux choisis

100 OPTIMISEZ

Cinq disques durs IDE

Le moment est peut-être venu de changer de disque dur, les nouveaux modèles ayant subi une baisse de prix considérable et bénéficiant de performances impressionnantes.

100 News

102 ZOOM
Tous les termes barbares du PC, 1er épisode

106 COMPARATIF
Cinq disques durs IDE de 1 Go et plus

108 TESTS

108 **3D Blaster**
112 **Pizza Tower 133 de Packard Bell**
114 **Imprimante Canon BJC 610**
115 **Carte TV Highway VTR 500**
116 **Scanner Canon IX-4025**
117 Nouveau volant Thrustmaster
118 Lecteur de CD-ROM 6x IDE de Creative Labs
119 Carte graphique Miro 22 SD

120 SUIVEZ LE GUIDE

120 **Créez vos pages HTML** avec HotMetal free
124 **Survivre avec Windows 95** Le paramétrage DOS et le Drag &Drop
126 **Utile et pas futile**
- Fontspec pro
- A-B-CD
- UFO
- Powertoys pour Win. 95

Édito interactif

1) Vous venez de reprendre le travail, après des fêtes de fin d'années bien... fêtées. C'est 1996, et en dehors d'un reste de crise de foie accompagné d'un coma éthylique quasi permanent.

a) Vous aviez un PC l'année dernière : Allez en 3
b) Vous venez d'acheter votre premier PC : Allez en 3
c) Vous n'avez toujours pas de PC : Allez en 4
d) Vous avez un Macintosh : Allez en 5

2) Tout va pour le mieux. Votre PC est ultra-performant, à la pointe de toutes les technologies, marche constamment parfaitement, et vous avez les meilleurs logiciels du monde. Vous êtes comblé. L'année commence bien. Si vous lisez ces lignes, vous êtes un tricheur.

3) C'est la galère. Malgré tous vos efforts, l'optimisation de votre PC n'est pas des meilleures, il vous manque des utilitaires et vous avez du mal à faire tourner vos logiciels. En plus, vous ne savez toujours pas reconnaître les bons produits des mauvais... L'année commence bien, vous avez acheté PC FUN, et nous allons nous efforcer de résoudre tous vos problèmes. FIN.

4) C'est la galère. Entre les grèves, les impôts locaux, les impôts fiscaux et la console PZY du bambin, plus un sous pour acheter le PC. L'année commence bien, vous avez acheté PC FUN. Certes, vous ne pourrez acquérir la machine de vos rêves, mais avec le peu d'argent qu'il vous reste et notre dossier sur les jeux « budgets », vous pourrez déjà choisir quelques *hits* à prix très réduits. En attendant l'année prochaine... FIN.

5) Vous êtes un peu crétin. Quand on voit notre titre, il faut vraiment l'être pour croire que ça parle du Mac. Vous n'avez pas tout perdu, la rédaction de PC FUN, dans son extrême bonté, vous donne un tuyau : jetez un œil sur *Univers Mac*. FIN.

La rédaction

Forum

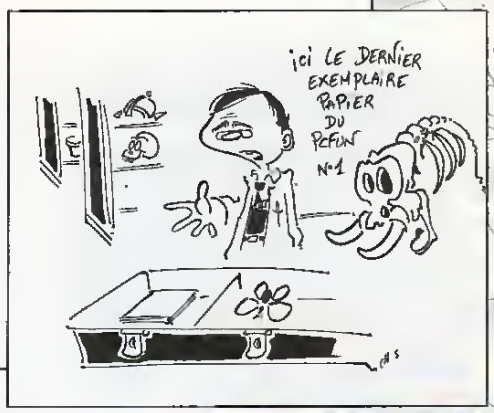
Ce mois-ci un courrier a déclenché un grand débat à la rédaction à cause de la présentation de notre CD. Faut-il augmenter le prix de PCFuN pour vous fournir le CD-ROM sous boîtier plastique moyennant un supplément de prix de 3 F ? On ne peut malheureusement pas le faire gratuitement. Ceux qui sont pour le boîtier disent que les CD seraient plus facile à conserver et ceux qui sont contre... préfèrent maintenir la formule actuelle. Comme c'est vous qui achetez notre mag, c'est vous qui allez trancher. Écrivez nombreux, la majorité l'emportera !

UN PEU DE PATIENCE

Je connais votre magazine depuis le mois de septembre. C'est peu mais je me suis déjà fait une opinion. Le magazine est tout simplement génial !! J'aimerais savoir si vous avez fait un test sur le logiciel Klik & Play. Si oui pouvez-vous me dire dans quel numéro pour que je puisse le commander.

Olivier – X

Cher Olivier, le test de *Klik & Play* se trouve dans le numéro 1 qui est épuisé. Mais si nous publions ta lettre ce n'est pas pour te faire de la peine, d'autant qu'elle est plutôt sympa, mais pour annoncer à tous ceux qui sont dans ton cas qu'ils pourront bientôt consulter les anciens numéros de PCFuN via Internet et sur Minitel. C'est beau le progrès...



SI J'AVAIS UN MARTEAU...

Je tenais à vous dire que votre CD-ROM se dégrade, moins d'images, d'animations et de programmes. Enfin je trouve inadmissible que certaines personnes passent plusieurs fois sur le CD et pour des résultats pas toujours convaincants. [...] Mon PC vous supplie de remettre PV.EXE pour visualiser les images.

Jérôme – X

Cher Jérôme, tu vas comprendre. Nous faisons passer les créations de nos beaux-frères, copains et autres neveux avant celles des lecteurs... Sérieusement, pourquoi limiterions-nous la créativité des lecteurs ? Quant à *PV.EXE*, il est sur TOUS les CD depuis le numéro 1. Tu le trouveras dans : CRÉEZ\LECTEURS\ANIMS.

Au moment où tout le monde parle des vidéo-CD et avec l'annonce de Philips et Sony de capacités de 9 Go, la société Super Density Disc a fait beaucoup d'effet en présentant au Comdex une gamme de produits, allant de 4,7 à 8,5 Go sur support simple face, 9,4 et 17 Go sur double face, 3,8 Go/face pour les *worm* et plus de 2,6 Go/face pour les réinscriptibles, le tout à la dimension d'un CD ! De quoi satisfaire aux besoins en supports gros volumes pour les dix prochaines années, surtout que le prix des lecteurs devrait rapidement chuter pour équiper toutes les télévisions et remplacer les magnétoscopes actuels...

Le dernier chic après les casques et les lunettes en 3D a été annoncé par Infinity Multimedia Inc. avec ses futurs jeux d'arcade en 3D qui ne nécessiteront aucun accessoire. Ça c'est la bonne nouvelle. La mauvaise c'est que pour voir ces sortes d'hologrammes, il faudra un moniteur à 15 000 F...

Alain Texier a encore gagné un prix !! Notre talentueux, et riche, collaborateur a raflé le prix de l'IFA devant des concurrents dégoûtés grâce à sa nouvelle mouture de *Amenathis*. Va-t-il encore nous parler, à nous, les petits, les obscurs, les sans-prix ? Dans le doute, nous allons créer un prix PCFuN que nous nous attribuerons tour à tour. Y a pas de raison !

TRÈS CHER CONFRÈRE...

Nous sommes trois étudiants et avons créé un fanzine (magazine à but non lucratif) sur les jeux informatiques. Actuellement, nous tirons à cinquante exemplaires. Un exemplaire est constitué de 36 pages avec la couverture en couleur. Notre prix de vente est de 20 F (on n'arrive pas à baisser le prix. Les photocopies sont de plus en plus chères, surtout la couverture couleur) et nous sommes distribués sur la banlieue parisienne ainsi qu'à Tours. Étant de grands fans de votre magazine, nous aurions aimé avoir quelques trucs et astuces de votre part et pourquoi pas un dossier dans un de vos prochains numéros sur la création de zines en tous genres. Si vous pouviez nous aider en disant quelques mots à notre sujet dans votre prochaine édition, en donnant notre adresse et notre prix, cela serait super cool et nous aiderait à nous développer. En effet, pour nous le plus dur est de nous faire connaître.

La rédac de Virus – 29, rue du Général-Leclerc 95210 Saint-Gratien – France

Nous sommes très attachés aux fanzines car certains d'entres nous ont commencé ainsi. Votre idée de dossier sur la conception et la réalisation d'un fanzine est excellente. D'ailleurs dans ce numéro, vous trouverez un zoom sur des logiciels de PAO à moins de 3 000 F pour tous ceux qui ont envie de faire partager leur passion quelle qu'elle soit. Pourquoi pas un fanzine sur les fanzines ?

SHAWARMA ET FALAFEL

Tout d'abord, je voudrais dire que Windows 95 n'est pas une super grosse révolution et que cela ne valait pas le coup de racheter la chanson des Rollings Stones pour en faire de la pub. Je pense qu'un bon tube d'Yvette Horner ou de Milli Vanilli aurait suffit à Bilou et, en plus, il aurait fait des économies pour s'acheter Linux... Bon ! Voici ma question : avez-vous déjà réussi à faire tourner un film Quicktime (.MOV) avec le lecteur multimédia de Windows 95 ? Si oui, expliquez-moi. J'ai tout essayé, même en trifouillant le WIN.INI et SYSTEM.INI : rien. J'ai installé cent fois Quicktime 2.01 et rien à faire, je ne comprends pas d'autant plus que la même chose sur la version US de Windows 95 fonctionne parfaitement ainsi que sur la Bêta M8 français et US !!! Concernant Corel Move ou Corel Show, même problème avec le lecteur multimédia. Je préfère largement mon couple DOS, Windows 3.x, au moins ça ne plantait pas. Ici, nous adorons votre mag et, mon pote et moi, après nous être concertés pendant au moins 5 minutes avons décidé de soutenir la mission PCFUN 1 en nous abonnant tous les deux. En tout cas, continuez à mettre la pige aux autres mag qui sont un peu trop sérieux à mon goût, on n'est pas au M.I.T. ni à l'Inria, bon sang. Quand je rentre du boulot après 8 heures dans les méandres de fils, de carte mère et de canettes de bière et que je vois que j'ai reçu mon mag... Alors, par pitié, continuez à déconner. Merci d'avance.

Michael et David – Israel

Toutes nos félicitations pour avoir réussi à installer Windows 95... Blague à part, nous n'avons pas eu de problème avec *Quicktime*. Tout ce que nous pouvons te conseiller, c'est de te procurer la dernière version 2.02. Merci pour tes encouragements, mais nous n'avons pas l'impression de déconner. Ce sont les autres qui déconnent...

À partir de janvier 96, le S.E.L.L., Syndicat des Editeurs de Logiciels Ludiques, impose à ses membres (environ 80 % des représentants de logiciels en France) d'appliquer sur les boîtes de ses produits un *sticker* indiquant l'âge conseillé. «Pour Tous», «À Partir de 12 ans», «À partir de 16 ans», «Pour adultes», «Titre avec scènes pornographiques», «Hors classification S.E.L.L.». Cette dernière catégorie permettant de mettre au ban de la société les produits de type racistes ou vraiment dangereux pour l'équilibre des acheteurs. Une initiative tout à fait louable. Reste maintenant à savoir si tout le monde va jouer le jeu ?

T'ES MIRO ?

En recherchant dans les anciens numéros de PCFUN *une carte d'acquisition vidéo et tuner TV, je suis tombé sur la Miro 20TD Live (n°3) et je voudrais savoir si je peux me la procurer car je n'ai que des ports ISA sur mon PC. Merci d'avance !*

Jalil – Croissy-sur-Seine

Raté ! Comme il est précisé dans l'article que tu cites à la ligne 9, cette carte n'existe que pour des Bus VLB ou PCI. Aaargh ! La ligne 9 a encore frappé.

Aux États-Unis, les ventes de PC «familiaux» viennent de dépasser les ventes aux entreprises, en partie grâce à Kenitech, qui pourtant n'installe pas Windows sur ses machines, mais son propre GUI (prononcez Guiou-ï, et non pas Gaïe). Un petit village résiste encore...

LA DERNIÈRE DU MARKETING !

PCFUN met en place un panel et un comité de lecteurs afin de connaître vos attentes et vos propositions.
Le panel, constitué d'une quinzaine de personnes se réunira tous les trimestres afin de donner son avis sur le contenu et l'évolution du magazine. En récompense, chaque participant se verra offrir un an d'abonnement et un cadeau à la fin de chaque réunion.
Le comité de lecteurs concerne lui une centaine de lecteurs. Un questionnaire leur sera envoyé chaque mois auquel ils devront répondre dans un délai restreint. Chaque membre de ce comité recevra un cadeau au 3e questionnaire dûment rempli et retourné. Si vous souhaitez participer au panel ou au comité de lecteurs écrivez-nous vite !

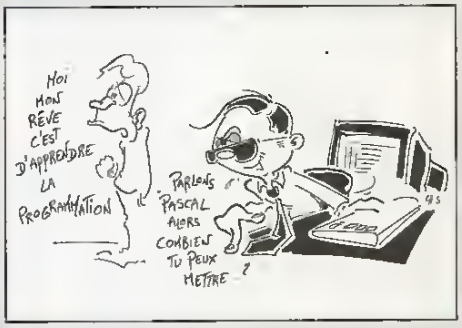
INTERNET

Nos adresses INTERNET :

slav@pcfun.pressimage.fr
lguerder@pcfun.pressimage.fr
skauff@pcfun.pressimage.fr
sbelin@pressimage.fr
chipster@pressimage.fr

Noël approche et je compte acquérir mon premier logiciel de programmation. Pour l'instant, je n'ai aucune connaissance dans ce domaine, à part l'inévitable *Batch*, mais honnêtement, ses possibilités sont assez (trop) restreintes. Enfin son premier programme, c'est toujours merveilleux (comme les sphères qui se reflètent dans un damier, ou l'inverse, c'est selon), même s'il est laid et inutile, long, chiant à faire... Bon, donc je compte me lancer dans la VRAIE programmation. Mais en quoi ??? *That is the question.* C, C++, Assembleur, Visual Basic, Cobol, Fortran... Mon rêve (un peu fou) serait de créer MON système d'exploitation (aussi convivial que Windows 95 et aussi puissant que Windows NT). Oui, je sais, c'est impensable, mais vous verrez dans quelques années, on en reparlera...
Plus sérieusement, j'aimerais créer des programmes sous Windows et DOS (des jeux sous DOS, des utilitaires sous Windows, par exemple). La plupart des jeux, OS, enfin tous les trucs un peu compliqués (donc intéressants) sont en C et en Assembleur. Le C seul peut-il quand même être un bon choix (compte tenu que je suis un néophyte) ? Est-il possible de créer des applications rien qu'en Assembleur. Ah... C'est compliqué ! Mais si tu pouvais éclairer ma lanterne, tout deviendrait alors si simple...

Cyril



La plupart des programmes sont conçus avec plusieurs langages. La gestion générale est souvent en C alors que les routines faisant appel aux performances sont généralement programmées en Assembleur. Programmer tout en Assembleur n'est pas vraiment nécessaire et surtout il est difficile à maîtriser. En tous les cas, bonne chance pour ton système d'exploitation. Mais attention, la place de maître du monde est déjà prise !

Forum

Voilà le décor... Une chambre ray-tracée, je mange une pizza avec mes doigts gluants et je vous salue messires. Bravo ! Je vous fais parvenir mes dernières «œuvres» dont je suis fier, puissent-elles avoir le pouvoir de faire remonter la France face aux Espagnols de PC-MANIA que je salue. Yao, salut les gars !

Michel – X

Nous attendons maintenant la contre-attaque des Espagnols !

Lecteur assidu de votre revue, nous avons le plaisir de vous adresser notre première réalisation : Jeux Triches. Il s'agit d'un logiciel shareware entièrement en français regroupant plus de 400 solutions de jeux récents ou plus anciens.

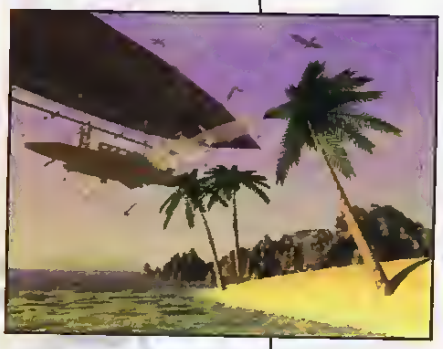
Sébastien et Olivier – Gretz

Vous ne lirez plus de test signé par Thierry pendant quelques mois. Dix pour être précis. Son piston ayant bien fonctionné (!), il effectue actuellement son service national avec d'autres paras dans l'Est de la France. Si vous êtes intéressé par son piston, écrivez au journal, qui transmettra.

Je lis régulièrement votre magazine et regarde attentivement votre CD-ROM. Je me décide donc à envoyer une contribution à la rubrique Créez. Bravo pour votre article sur l'image de synthèse. J'espère être largement sorti des boules miroirs sur damiers...

Gil – Paris

Tu as parfaitement réussi. Tes images sont parmi les plus belles que nous ayons reçues !



Votre mag est super car c'est le plus proche de ses lecteurs. Je tiens à vous remercier d'avoir inclus mon shareware Winfoot sur le CD-ROM n° 5 sans lequel mon logiciel n'aurait jamais eu de succès. De plus, l'initiative, ô combien rare pour en faire l'éloge, de m'avoir envoyé gracieusement votre magazine est tout simplement géniale. Par l'intermédiaire de ces lignes, je tiens à témoigner de l'honnêteté des utilisateurs qui paient leurs licences, ce qui m'a encouragé à perfectionner mon logiciel. Enfin, j'espère avec beaucoup d'espoir que vous placerez Winfoot 2 dans votre prochain CD-ROM. Amicalement.

Fabrice – Laversines

Comme j'apprécie énormément votre revue, je vous offre en exclusivité mon dernier développement, un programme utilitaire de conversion d'unités, trilingue, hyperpratique et entièrement reconfigurable. Merci d'en faire bon usage !

R. – Couvet (Suisse)

Olympus recherche un graphiste. Mais pas pour faire de l'image de synthèse, attention, pour faire du dessin Bitmap avec Deluxe Paint ou assimilé. Lorsque Calypso avait été distribué sur le CD-ROM, un musicien nous avait contacté pour nous rejoindre. Il fait maintenant partie du groupe Hermès/Olympus.

Olympus-Duret-Lutz
9, avenue du 29 Août 1944
51430 Tinqueux – France

Espérons que vous trouverez rapidement votre bonheur. Enfin un peu de vrai dessin dans un monde envahi par la synthèse !

Heaven Software a le plaisir de vous envoyer la version shareware de son nouveau logiciel : Karafun. Il s'agit d'un karaoke qui permet d'écouter et de visualiser des musiques de type module soundtrack. C'est un logiciel DOS qui ne peut pas être utilisé sous Windows. Windows 95 peut lancer ce soft, mais ce n'est pas conseillé. Nous vous remercions d'avance d'encourager la diffusion de sharewares français.

Jean-Baptiste – Fleurbaix

Je me permets de vous envoyer le programme Dicojeux que nous venons de réaliser. Moi-même enseignant et grand amateur de jeux de lettres (j'ai été deux fois vice-champion de France de mots croisés), je possède de nombreux dictionnaires spécialisés. Avec ses 330 000 mots, Dicojeux les remplace tous pour la recherche des solutions.

Benoît – Estaires

Vendredi 26 janvier 1996, de 20 h 30 à 3 h 30 du matin, ne manquez pas la Nuit Cyber sur Canal+. Des dizaines de reportages, de courts-métrages en images de synthèses, des interviews et un film (Tron) seront au rendez-vous !

Je vous envoie comme vous l'avez demandé dans le numéro 9 une petite astuce de programmation de la carte VGA Turbo Pascal 6.0 en 7.0. Le programme s'appelle VGA RAP.PAS. Je tiens à vous remercier pour l'idée de cette nouvelle rubrique qui intéressera certainement beaucoup de programmeur comme moi.

Jérôme – X

Merci d'avoir alimenté ce nouveau répertoire. Nous aimerions dès le prochain numéro vous ensevelir sous les sources ! N'hésitez pas à nous envoyer vos routines.

QUESTION D'ARJ... GENT

Je tiens à vous féliciter pour le travail que vous accomplissez chaque mois pour nous rendre la vie plus facile mais j'aurais quelques questions, restées sans réponse à ce jour, à vous soumettre.
1/ Comment fait-on pour compresser des fichiers trop importants ! Un logiciel de compression, vous allez répondre. Oui, mais lequel ? Shareware ou VPC ? En français, SVP !
2/ Très attiré par les jeux de rôles, mais n'y connaissant rien, je souhaite que vous me donniez le titre du jeu qui conviendrait à un débutant, simplement pour m'en faire une idée sans me ruiner.
3/ Dans les Suivez le guide, comment fait-on pour s'accaparer Klik & Play et Corel ? Avez-vous distribué une version shareware ou cette rubrique ne fonctionne qu'avec les originaux ?

Hervé – Moiscains

1/ Tu peux utiliser les versions sharewares de *ARJ* ou *PKZIP*. Ils sont en anglais mais vraiment très simples à utiliser. Une ligne de commande et hop ! C'est compressé.
2/ Jette un œil sur le dossier compil de ce numéro. Les deux *Ultimas Underworld* à 99 F correspondent exactement à ce que tu recherches. À ce prix là, tu pourras également t'offrir *Lands of Lore*, qui coûte lui aussi 99 F en CD-ROM : un *must* absolu.
3/ Il te faut les originaux des logiciels pour suivre nos *Suivez le guide*.

Si vous êtes militaire, vous serez ravi par le Grunt II de Texas Micro. Un NotePad spécialement conçu pour résister à l'environnement du champ de bataille. On ne dit pas s'il résiste aux balles, mais il a l'air solide. Il reste de bonne humeur de –10 à 55 °C, il supporte 20 G en choc et 2 G à 5 200 Hz, il est étanche et à la norme MIL-STD-810E. C'est un 486 DX4 à 75 MHz, avec 8 Mo de RAM (max 32 Mo), disque dur de 260 Mo, écran LCD 640 x 480 de 6 pouces à 64 niveaux de gris, écran tactile en 2 048 x 2 048, deux PCMCIA, batterie Nickel Metal Hybride (NMH) de 4 à 8 h. Les options comportent un fax/ modem, un adaptateur Ethernet, une carte GPS, une carte son et une carte pour appareil photo. Les prix démarrent à 4 000 dollars-contribuables.

AU PROGRAMME

Je vais passer le chapitre des éloges car étant fidèle lecteur de **PCFuN** *depuis le premier numéro, je pense que vous n'avez plus besoin des traditionnels « vous êtes les meilleurs, les plus beaux, etc. », enfin bravo quand même. Je possède un Olivetti DX2 66 avec Windows 95 et jusqu'à présent je me contentais de Klik & Play pour faire de petits progs, mais maintenant je voudrais passer au niveau supérieur. Pourriez-vous me conseiller un prog, pas trop cher et pas trop compliqué non plus, car je suis novice. J'avais pensé à Visual Basic 4 mais que me permet-il de faire ? Comme je suis dans un trou perdu, je ne peux pas me renseigner auprès de revendeurs car il n'y en a pas. Je m'en remets donc à vous. Dans l'espoir d'avoir une réponse et de pouvoir vous lire encore longtemps, je vous salut.*

Franck – Avallon

Si tu veux te mettre à la programmation, sache que le Visual basic est un bon choix. Il permet de réaliser des trucs sympa sous Windows. Le Turbo Pascal et le C te permettront de passer à l'étape supérieure.

TV FUN

Comme nous vivons dans un monde où l'informatique évolue sans cesse, pourquoi ne pas nous faire rêver (c'est ma définition du multimédia) en nous donnant des nouvelles des découvertes technologiques sur le monde informatique présenté comme un journal télévisé très court qui serait le journal informatique. En effet, je ne comprends pas les gens qui sont horrifiés de voir que leur nouvelle machine ne « vaut plus rien » au bout de 2 ans. Mais heureusement, sinon l'informatique stagnerait et ne vous ferait plus rêver. Vives les nouveautés, HD-ROM, écran ultra plat, vive l'infrarouge, à bas les câbles...
De plus, une question : il est pour quand le CD-ROM Magazine qui utilisera les fonctionnalités de Windows 95 ?

Dominique – Astaphore

Nous étudions ton idée pour TV FUN que vous découvrirez dans ce numéro et que nous voulons le journal CD-ROM de la rédaction. Concernant Windows 95, le lancement automatique est déjà inclu sur notre CD. À part cela quelles fonctionnalités voudrais-tu que nous utilisions ?

INTERNET

Je vous écris ce *mail* pour vous soumettre une suggestion : pourquoi ne pas faire une partie (petite) consacrée à Linux ; cet OS est vraiment génial pour développer. Il exploite beaucoup mieux les capacités du PC que les autres OS. Il est réellement multitâche et surtout il est gratuit. En plus, il est en voie de démocratisation. Mais beaucoup ne le connaissent pas encore, c'est pourquoi un petit article de temps en temps dans **PCFuN** contribuerait sûrement grandement à son extension. Il serait dommage qu'un système aussi intéressant reste inexploité par une majorité. Plus il y aura d'utilisateurs sous Linux, et plus il y aura d'applications.

Olivier & Johanna

Nous ne pouvons que souscrire à vos dire mais nous avouons notre incompétence en la matière. Si quelqu'un a des velléités d'articles pour le mag, qu'il nous écrive.

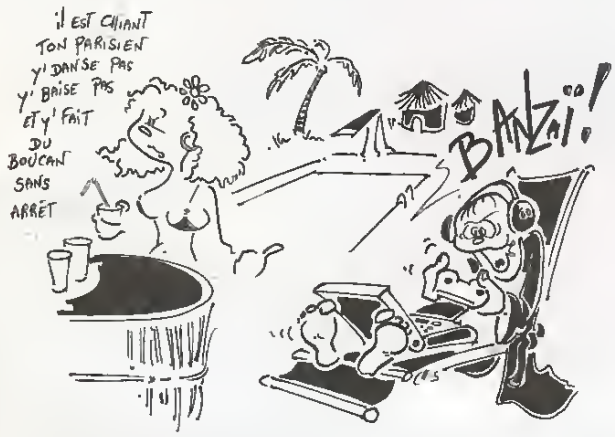
Musicien amateur, je travaille actuellement sur mon PC avec un séquenceur (*SPPRO* de Voyetra, un ancêtre, mais qui me donne entière satisfaction) qui me permet d'enregistrer des rythmes et des séquences de synthétiseur. Pour mixer cette musique avec des instruments « traditionnels » (je joue de la basse, de la guitare et je chante), j'utilise un magnétophone quatre pistes à cassettes. Avec ce magnétophone, je peux enregistrer quatre pistes différentes, faire du *monitoring* (par exemple, je peux enregistrer la piste 3 tout en écoutant la piste 1 et 2), faire du « ping pong » (par exemple mixer les pistes 1, 2, 3 et enregistrer le résultat sur la piste 4), mettre des effets sur chaque piste (écho, chorus, vernis à ongle, etc.).
Savez-vous s'il existe un logiciel ou un matériel permettant de transformer mon PC en magnétophone multipiste numérique ? (OK, je sais que le son digitalisé est particulièrement goulu, surtout quand on numérise à 44,1 kHz en stéréo. Mais sans rire, ça souffle beaucoup moins qu'un magnéto...) (Re-OK, même si ça coûte la peau du clavier, dites-le s'il vous plaît, ne serait-ce que pour rêver...).

Christophe

Tous les séquenceurs qui s'intitulent « Audio » (Cubase, Cakewalk.....) peuvent généralement enregistrer des pistes audio en parallèle avec les pistes MIDI. Nous te conseillons Cakewalk Audio dont tu trouveras le test dans ce numéro.

RÊVE... WERBER

Amis cyberdrogués, bonjour.
Sans doute jouez-vous trop aux jeux informatiques ? Moi aussi. Beaucoup trop. Je devais agir.
Déjà, en décembre dernier j'aurais du faire attention. Ce n'est pas normal en vacances une semaine sous le soleil de la Martinique de ne pas en profiter. Or j'avais passé 50 % de mon temps à jouer à *Civilization*, 30 % à travailler sur mon roman (le troisième volume de la série des *fourmis*), et seulement les 20 % restants à dormir, plonger, naviguer, visiter l'île, lire, discuter avec des autochtones, rêvasser, manger des accras et des boudins antillais.
En février, il y eut une seconde alerte lorsque j'ai passé toute la nuit à jouer à *Heretic* en réseau contre mon copain Francis, informaticien fou neuroconnexioniste et partenaire habituel au jeu d'échec. Était-il possible que nous, fins stratèges de l'échiquier, prenions plus de plaisir à nous étriper à coup de flèches et de rayons magiques qu'avec nos dames et nos tours ?
Ensuite, tout n'a fait qu'empirer. Moi, éternel addict de la télévision, connaissant par cœur le moindre épisode de *Startek*, du *Prisonnier* ou de *Max la menace*, je préférais jouer à *Descent*, *Command and Conquer* ou *Phantasmagona* plutôt que de regarder mes feuilletons préférés. Même ma série ultra culte, *Chapeau melon et botte de cuir*, était dépassée. Ce fut un tournant grave de mon existence : les jeux informatiques devenaient ma nouvelle drogue en remplacement de la télévision.



Les symptômes les plus flagrants ont commencé à apparaître lorsque les PCFuniens m'ont fait découvrir *Hexen*. Avec un autre copain, Marc, nous avons passé des jours entiers à nous fendre la gueule à coup de hache, de marteaux enflammés et de lances à rayons dissolvants. Entre deux massacres, nous nous nourrissions de pizza au goût de plastique tiède livrées à domicile et saupoudrées de parmesan nauséabond. La pièce où nous jouions n'était même pas aérée et nos poumons brassaient un air vicié déjà mille fois respiré. Rien ne nous arrêtait. J'ai même poussé des borborygmes de bête fauve en le poursuivant à coups de masse d'arme ou glapi de peur alors qu'il me traquait avec sa hache luisante. Et tous deux, nous avons poussé des soupirs de soulagement alors qu'une fois occis, il nous suffisait d'appuyer sur la barre espace pour renaître tout neuf et sans cicatrice, ailleurs. Car la vie virtuelle a cet avantage sur la vie réelle : elle n'est pas grave ; si on meurt, on renaît. C'est du bouddhisme appliqué, si ce n'est qu'au lieu de nous assagir après nos renaissances, nous étions encore plus féroces, vie après vie.
Maintenant, j'essaye de me soigner. Pour me désaccoutumer des jeux informatiques, je pense faire comme pour le tabac, revenir progressivement à des jeux un peu moins prenants comme *Tétris* (pas plus de deux cents parties d'affilées par jour). C'est dur, mais c'est nécessaire. Et peut-être qu'un jour je reviendrais à la vie normale avec sa mort unique, l'obligation de faire des constats à l'amiable et de rentrer ses colères et ses émotions pour faire bonne figure.
Amis cyberdrogués, il faut garder l'espoir. Bonsoir.

Bernard Werber

1. Comment fait-on pour avoir les jolis effets de caméra « *lens flare* » sous *3D Studio 4*, j'ai eu beau chercher : *NIET*.
Où peut-on trouver les Ipas permettant les effets d'explosions et de passage en hyperespace ? Si vous pouviez me donner les prix des Ipas en questions ?
2. Quand on achète le magazine à la Réunion c'est environ 50 % en plus que le prix métropole, pourquoi ?
Bon je pense que ça va côté questions. À part ça je trouve l'animation de Sylvain sublime (celle de *Star Wars* dans PCFUN n°10).

Kenny

1. Justement, l'effet lens flare est un Ipas, vois-tu. Donc, pour faire de jolis lens flares, il faut acheter l'Ipas en question. Le meilleur moyen est de les commander aux USA parce que pour les trouver en France, bon courage. Les prix sont variables, mais en général très chers (comme 3D Studio, hé hé).
2. Voyez-vous, chers lecteurs réunionnais, c'est très simple. La Réunion, c'est beau, mais c'est loin. Alors pour envoyer un magazine, ça nous coûte cher. Très cher. En plus, quand on ne vend pas tout, les invendus reviennent. Et ça nous coûte encore très cher. La solution serait donc que TOUS les Réunionnais achètent PCFUN, auquel cas on pourrait peut-être baisser le prix. Mais, nous sommes également conscient que c'est cher pour vous et nous vous remercions donc tout particulièrement de nous lire.

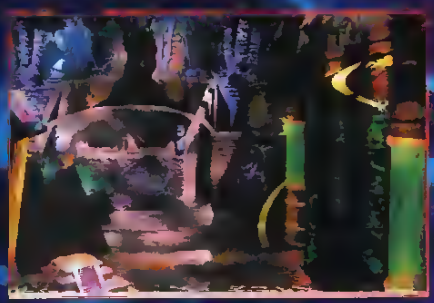
Dans la collection *Guide Eyrolles*, l'éditeur ne dément pas sa réputation avec *Windows 95* par Loïc Fieux. Enfin un livre qui s'intéresse de près aux problèmes d'installation, secondera efficacement le débutant et aidera l'utilisateur plus averti à personnaliser le système.

La terreur révélera le Secret des Ténèbres

SHIVERS

CD-Rom PC
Compatible Win'3.1/Win'95
Version française intégrale

Préparez-vous à passer la nuit la plus terrifiante de votre vie ! L'angoissant musée du Surnaturel et de l'Étrange vous réserve bien des surprises. Cachés parmi les objets de l'étrange collection du professeur Windlenot, les esprits maléfiques rôdent... Et ils sont déjà à votre recherche ! De nombreuses énigmes et puzzles à résoudre, des décors époustouflants et un scénario captivant vous feront vivre une expérience inoubliable... Shivers ..., saurez-vous relever le défi et affronter le danger ?



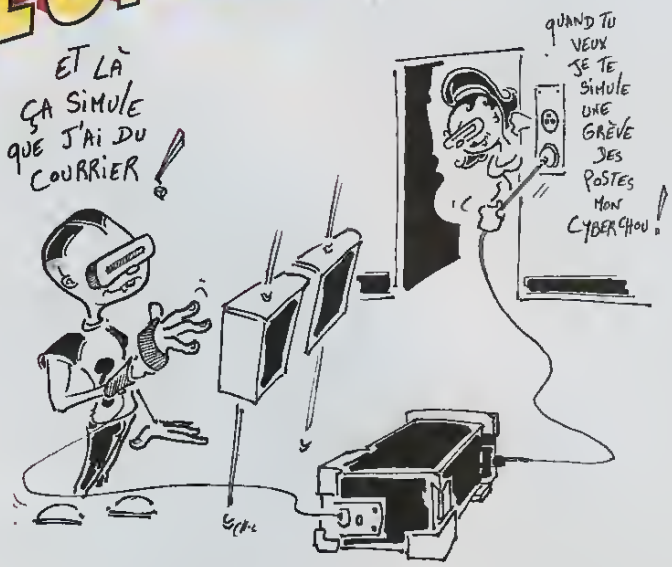
Explorez le musée des mystères de l'Humanité !

Résolvez d'étranges énigmes

S I E R R A®

GRATUIT le catalogue des jeux Sierra sur CD-Rom
Nom
Adresse
Ville
Pays
CP
Pays
Système d'exploitation
Carte graphique
Carte son
Lecteur CD-Rom
Modem
Fax
Imprimante
Souris
Joystick
Clavier
Carte mère
Processeur
Mémoire
Disque dur
Moniteur
Modèle
Marque
Type
Taille
Vitesse
Fréquence
Résolution
Couleurs
Pixels
Mémoire vidéo
Carte vidéo

Les aventures de CYBER NEUNEU



PFFFFFFFFFF, soupira Cyber Neuneu en allant chercher son courrier dans la petite boîte qui lui sert de réceptacle postal. Cette dernière à en effet un inconvénient majeur : elle est située à l'extérieur du nid. Et notre héros se dit que quand on est en janvier, la réalité réelle est plutôt refroidissante... Se changer les idées, vite... Il démarre le bouzin (petit nom affectif parfois attribué au tas de silicium qui constitue la clé d'accès au monde cyber... Un PC quoi...) et s'empresse de rallier le site « hyper-branché-du-moment-dont-tout-le-monde-parle ».

Guidé par des vers de Raymond Queneau, Cyber Neuneu s'offre une navigation surréaliste où chaque phrase du poème est un lien vers un autre site. C'est donc l'âme tout « empoètée » qu'il se voit propulsé sur un Web publicitaire vantant les mérites de clubs de vacances... Des vacances... Voilà la solution. Un pèlerinage dans la Silicon Valley, rien de tel pour vous remonter un cyber. Ou pourquoi pas un voyage en bateau, une longue traversée durant laquelle Virtua Nenet pourrait se faire dorer la pilule sur la proue pendant que son amant, assisté par de jeunes coéquipiers, tiendrait la barre fièrement pour la mener vers l'infini des contrées azurées. Mais où trouver des équipiers ? À la bourse aux équipiers (autre question ?).

Ce sympathique site est organisé en trois sections : les entraînements d'hiver, les croisières côtières et les croisières au large. De nombreux critères de recherche sont proposés, ainsi qu'un coin des affaires qui peut permettre de trouver le bateau de ses rêves. En tout cas, pour notre héros des réseaux, ça le restera. Il finit par préférer l'idée d'une croisière achetée par correspondance... Par sécurité, il s'empresse néanmoins de consulter le site des AARC. Quoi, vous ne connaissez pas ? Avocat Assistance et Recours du Consommateur. Ces charmants bambins du barreau de Paris offrent là des conseils et informations gratuites sur tout ce qui concerne la consommation et plus particulièrement la vente par correspondance (V.P.C.). Tout à fait pour NeuNeu ça, pas cher et cyber.

Ça y est, les vacances sont programmées ! Enfin ! Plus que quelques formalités à accomplir. Les vaccins, les visas et autres paperasseries sont en effet nécessaires à un voyage de qualité dans nos contrées administrativement contrariées. Vous pensez bien que notre aventurier ne va pas appeler l'office de tourisme ou la préfecture au téléphone : il est un soutien fervent de l'association virtuelle FFT (Fuck France Telecom. Authentique !). Non, il saute avec son butineur[1] sur le site de France Pratique. Et à la page tourisme, toutes les informations (pratiques) lui tombent dans les bras. C'est ainsi que, les *Beach Boy* dans les oreilles, il s'endormit le cœur léger. Il se mit à rêver au jour où toutes les populations du monde auront le loisir et les moyens d'envoyer des cartes postales virtuelles...

BookMark

Navigation poétique totale avec Raymond Queneau
http://www.calvacom.fr/calvaweb/Malamoud/#debut

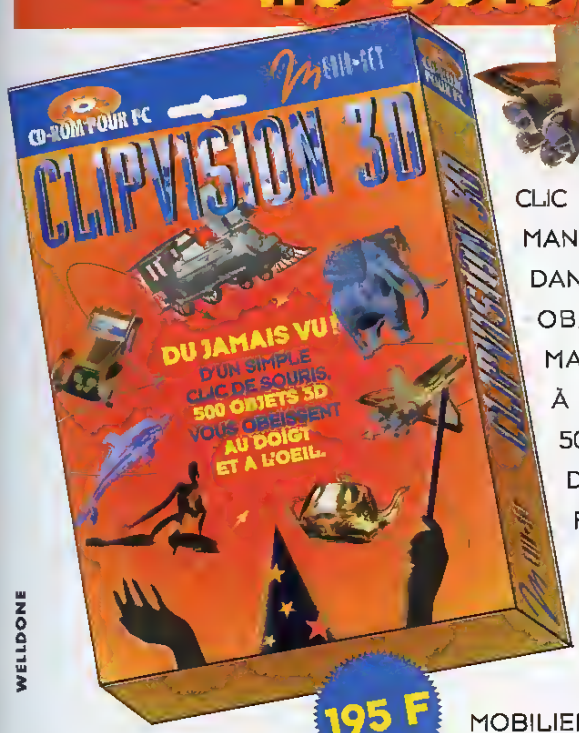
La bourse des équipiers
http://www.atlantic.fr/equipier/index.htm

Avocat assistance et recours du consommateur
http://www.AARConsommateur.org

France pratique
http://www.pratique.fr

1- Butineur : Browser web en AllGood

DANS L'UNIVERS CLIPVISION 3D, LA 3ème DIMENSION VOUS OBEIT AU DOIGT ET A L'OEIL.



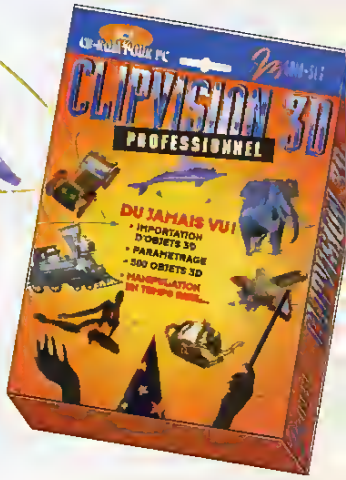
195 F

AVEC CLIPVISION 3D, EN TEMPS RÉEL ET D'UN SIMPLE CLIC DE SOURIS, VOUS POUVEZ MANIPULER ET FAIRE ÉVOLUER DANS L'ESPACE PLUS DE 500 OBJETS, DÉFORMABLES ET MANIPULABLES À VOLONTÉ. CES 500 CLIPMODELS DISPOSENT DE 500 À 3500 FACETTES ET SONT RÉPARTIS EN 28 BIBLIOTHÈQUES COUVRANT TOUS LES THÈMES LES PLUS UTILISÉS : ANIMAUX, ARCHITECTURE, MOBILIER, PERSONNAGES, TRANSPORTS.... INTERVENEZ SUR LEUR TEXTURE, EFFECTUEZ DES ROTATIONS, MODIFIEZ L'ANGLE ET LA COULEUR, MAITRISEZ LES REFLETS, LA 3D VOUS OBÉIT AU DOIGT ET À L'OEIL!

CLIPVISION 3D (PC/CD-ROM)
REF. 819 :195 F.

CLIPVISION 3D
VERSION PROFESSIONNELLE

CLIPVISION 3D PRO VOUS OFFRE EN PLUS LA POSSIBILITÉ DE POSITIONNER PRÉCISÉMENT ET D'IMPORTER DES OBJETS EN 3 DIMENSIONS CRÉÉS AU FORMAT DXF 3D FACES, DE LES FAIRE ÉVOLUER ET DE LES MANIPULER



AVEC LA MÊME FACILITÉ QUE LES 500 CLIPMODELS À VOTRE DISPOSITION.

CLIPVISION 3D PRO (PC/CD-ROM)
REF. 821 :495 F.

CLIPVISION 3D EST UN LOGICIEL 32 BITS QUI FONCTIONNE SUR 486 DX2 66 MHz (MINIMUM) AVEC 8 Mo DE RAM ET WINDOWS 3.11 OU WINDOWS 95

CLIPVISION 3D

UNIQUE ET RÉVOLUTIONNAIRE, LE LOGICIEL CLIPVISION 3D VOUS PERMET DE CRÉER ET DE METTRE EN SCÈNE VOTRE PROPRE UNIVERS 3D SANS CONNAÎTRE NI L'INFORMATIQUE, NI LE DESSIN !

WELLDONE

MEDIA•SET

UN CD-ROM D'AVANCE

BON DE COMMANDE A envoyer à MediaSet - Parc d'activité les Radars - 24 rue Condorcet - 91700 Fleury - Tél.: (1) 69 06 15 15 - Fax : (1) 69 06 40 90

☐ Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue MediaSet 95

Distribué aussi par :
ADVITAM - Le spécialiste graphique
152/154, rue des Pyrénées
75020 Paris
Tél.: (1) 44 93 87 10 - Fax : (1) 43 48 25 65.

Réf.	Titres	Qté	Prix
	30 F de frais d'expédition France métropolitaine uniquement (Colissimo): Gratuit pour toute commande supérieure à 500 F		
		TOTAL TTC	

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: ____
Expire fin : ____ Date et signature
☐ Chèque à l'ordre de MediaSet
Nom: ..... Prénom: .....
Adresse: .....
Ville / Code Postal: .....

PC FUN - 01/96

Boire ou cliquer, faut-il choisir ?

LE PC part désormais à la conquête du salon de nos maisons, à l'attaque du terrain qu'essaye d'occuper les super-consoles et le CDI. Des firmes comme Olivetti ou Apple se lancent sur ce créneau avec une machine à base de PowerPC. Est-ce bien raisonnable ?

Au début, c'était plutôt gadget *high-tech*. Mais petit à petit, l'intérêt de ce PC déguisé en élément de chaîne *hi-fi* s'est révélé. C'est vrai, le clavier pose un peu le problème des télécommandes, il navigue entre un fauteuil et le dessus de la télé. Néanmoins, il a moins de facilité à se faufiler entre deux journaux. Je ne le largue pas au gré de mes déambulations, ici parce que je viens de recevoir un coup de téléphone ou là parce que je mets un CD-audio dans mon petit *pick-up*. Par contre soyons clair, il aurait été mini, style agenda électronique, j'en aurais pas fait une maladie.

Au début je trouvais sympa l'idée de bricoler ma pige devant une bière, confortablement étalé sur mon canapé en écoutant un CD-audio qui bastonne. Et puis franchement, l'ergonomie a vite été désastreuse pour mon petit dos fragile : recroquevillé au-dessus de la table basse pour avoir un appui, le cou tordu pour voir ce qui se passe à l'écran. Ça ne m'a pas complètement servi de leçon.

J'ai passé des soirées à faire mes comptes dans le salon. Pas pratique. Les notes d'un côté, les relevés de mon banquier de l'autre, le salon perdait vite sa convivialité. Tout à la joie de mes pointages, il était hors de question de me dire de boucler sous prétexte que dans cinq minutes Arte programmait un chef d'œuvre inédit en V.O.

Le vrai point positif : quand on causait fric entre amis, je pouvais fièrement montrer mes graphiques et tableaux (genre le 13 heures en direct de la bourse). Super excitant ! J'ai gagné plein de méga, j'ai viré les *softs* de bureautiques.

Le vendeur m'avait dit qu'avec, je piloterai tous les appareils qui cernent mon coin apéritif. Une fois résolues les compatibilités douteuses, il y a l'usage. Objectivement qu'est-ce que j'en ai à cirer de pouvoir mémoriser deux mille programmes d'enregistrement sur 500 ans pour mon scope ? Même le premier de l'an n'est plus à minuit, mais est un peu avant, concurrence télé oblige : les gens zappent, ils s'arrêtent sur le premier décompte, bisous-bisous, et quand ils relèvent la tête, ils sont là pour la première rafale de pubs.

Par contre le vrai bon plan, c'est lorsqu'on veut faire des montages, des créations. Il est enfin possible de se faire des vidéos qui en jettent. Le son et les raccords sont synchros, les titrages sont agréables. Vise un peu le *morph*, Laetitia et Anthony petits qui se transforment jusqu'à être réunis en mariés... Je vous passe les applications modems pour cette fois, je n'en ai gardé qu'une : un FTP pour télécharger des jeux.

Les jeux c'est le bon sens de ces machines de salons. Déjà, le clavier permet de faire autres choses que les jeux arcadisés et lobotomisant des consoles. Finis les codes pour retrouver sa partie, une bonne petite sauvegarde et je peux aller me coucher tranquille. Mais le plus, c'est pour les jeux collectifs. On n'est plus agglutiné autour d'un malheureux petit écran. Ce sont les manettes et le clavier qui circulent, ce n'est plus nous qui devons nous déplacer. Ça tombe bien, moi qui suit maladroit, je finissais régulièrement le pastis de ma voisine sur la moquette.

Il reste tout de même à développer une logithèque de jeux vidéos de société. Trop souvent, si le marmot du coin connaît bien le jeu, il garde la main pendant une demi-heure et toi tu es viré en 23 s, présentation comprise. Il faut que chacun puisse continuer à être directement concerné, même quand il n'est pas aux manettes. Mon idée, c'est de concevoir soi-même, des petits jeux sympa qui nous ressemblent basés sur la coopération (quand je joue, j'influence la partie de mes partenaires) et où il est possible de tricher. Et puis on n'est pas toujours obligé d'être hyper-interactif. Grâce à mon PC de salon, ma télé se transforme en tableau vivant. Selon mon humeur, elle génère un champ d'étoile, un aquarium, une fourmilière en coupe, des montagnes fractales...

Ah, j'entends qu'on sonne...

A+

Vincent Mabillot

Créez vos images de synthèse et vos animations 3D

VOXEL 3D

390 frs TTC
INCLUS
25 objets 3D
15 textures

FORCE 1

1190 frs TTC
INCLUS
100 objets 3D
100 textures

FORCE 2

Créez vos images 3D

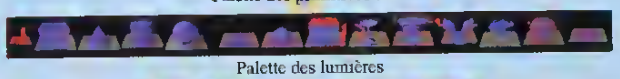
Modeleur 3D
Polices en 3D
Eclairages multiples
Mapping de textures
Evolution possible
vers VOXEL Force 2

Créez vos animations 3D

Modeleur 3D
Opérations booléennes
Suivi de profilés
Polices en 3D
Eclairages multiples
Mapping de textures
Gestion des caméras
Trajectoire des objets

De superbes icônes 3D pour un apprentissage immédiat:

Palette des primitives 3D

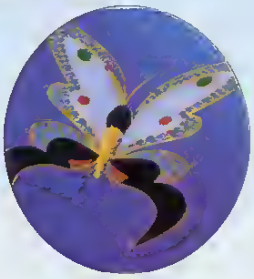


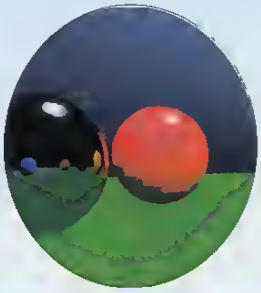
Palette des lumières

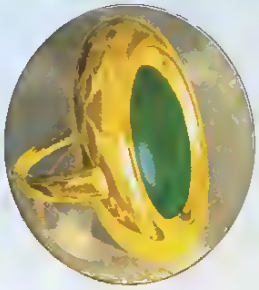
Palette des polygones

Deplacement de l'observateur

Donnez une nouvelle dimension à vos images avec **VOXEL 3D**, le logiciel d'images de synthèse en trois dimensions sous WINDOWS ™ . L' interface très conviviale, est entièrement créée en images de synthèse. **VOXEL 3D** permet la création d'images en qualité photoréaliste (ray-tracing). Conçu pour des besoins d'imagerie professionnelle (design, graphisme, packaging, décoration, architecture, production vidéo, cinéma ...) **VOXEL 3D** convient également à un usage personnel. Avec **VOXEL**, l'outil 3D professionnel, accessible à tous, vous allez pouvoir recréer le monde en images de synthèse.







Disponible à la FNAC, SURCOUF et revendeurs informatiques

EDITEUR-CONCEPTEUR

M.M.CREATION
13 Rue Fernand Léger
75020 PARIS
Tél: 43 66 51 51
Fax: 43 66 57 50

RECHERCHONS AUTEURS

Je désire commander
- Société:
- Nom:
- Adresse:
- Tél: Fax:

VOXEL 3D Force 1 ☐ 390 frs
VOXEL 3D Force 2 ☐ 1190 frs

- Je joins un chèque à l'ordre de M.M.Création
- Je règle par carte visa n°:
- Date d'expiration:
- Signature

PCF02/96

Bon de commande à retourner à M.M.Création

REVENDEURS: CONTACTER WELLSOFT INTERACTIVE
18 Rue Neuve des boulets
75011 PARIS
Tél: 40 24 16 22
Fax: 40 24 16 45

MYSTERES D'ORIENT

AVENTURE

EXOTISME

ACTION

BIENTOT...

Ripley's Croyez-le ou non!

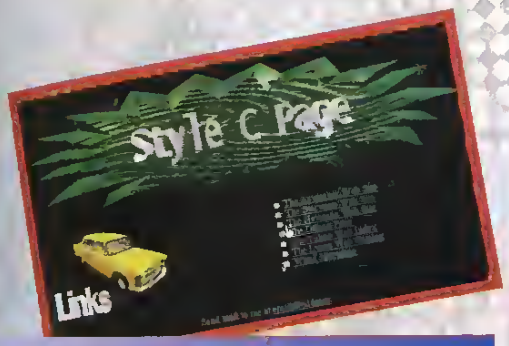
L'ENIGME DE MAÎTRE LU™

Distribué par CentreGold France,
6, boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : 41 06 95 70 - Fax : 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

SANCTUARY WOODS®

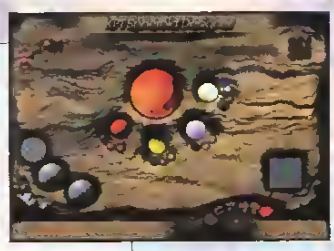
USGOLD®

«Croyez-le ou non !» est une marque déposée de Ripley Entertainment Inc. «L'énigme de Maître Lu» est une marque déposée de Sanctuary Woods Multimedia Inc. © 1994-95 Sanctuary Woods Multimedia Inc. Tous droits réservés.



Web 3D

LA société Asymetrix annonce la sortie pour le début de l'année de *Web 3D*. Dans la lignée de leur précédente production *3D/FX*, ce logiciel se propose de rendre accessible la 3D au plus grand nombre, et notamment aux auteurs de pages de présentations Web sur Internet. Ces derniers n'ayant souvent pas le temps de s'investir dans un programme complexe, il leur fallait un outil leur permettant d'habiller leurs pages grâce à un ensemble de fonctions *Drag and drop* à la fois immédiates et suffisamment puissantes. Le prix devrait rester inférieur à celui de *3D/FX*. Plus de nouvelles dès le prochain numéro. ◆



Kai's Power tools

La société HSC, récemment rebaptisee MetaTools, vient d'annoncer le sortie de leur troisième kit de plugs-in Photoshop, au doux nom de Kai's Power Tools 3, pour le mois de décembre. Parmi ses fonctionnalités, on trouve le filtre Spheroid designer permettant le rendu de sphère 3D, mais aussi Interform, autorisant le mixage de textures. Citons également un nouveau générateur de textures. Le prix devrait avoisiner les 1500 F.

Media relief

Media relief, société spécialisée en stéreoscopie, sera au rendez vous chaque mois dans **PC FUN** avec une galerie d'images 3D. Vous pouvez commander vos lunettes contre trois timbres au tarif lettre en vigueur à l'adresse suivante :
Media Relief
6, place Dessau
95100 Argenteuil, France.

Painter 4

À PEINE avons-nous testé l'excellent *Painter 3.1* qu'une nouvelle version nous arrive. Disponible en version française durant le mois de février, *Painter 4* devrait apporter un certain nombre de fonctions intéressantes. Je pense notamment à un meilleur échange de fichiers avec *Photoshop*, des textures de surfaces améliorées, des outils de sélection en tracé ou encore l'intégration de dessin vectoriel. *Painter 4* s'ouvre aussi au Net avec la possibilité de partager le travail sur plusieurs machines sur n'importe quelle connexion supportant TCP/IP. Les innovations sont trop nombreuses pour toutes les citer ici. Gageons seulement que nous n'avons pas fini d'entendre parler de *Painter*. ◆

Rangez bombe de colle et cutter

LA PAO A MOINS DE 3 000 F

Christian Marbaix

Longtemps parent pauvre de la PAO, noyé sous le flot des Mac et même des Atari à une époque, le PC dispose enfin d'une offre logicielle intéressante. Professionnel ou amateur, le choix est désormais digne de notre machine préférée. La plupart des logiciels tentent de reproduire la table de montage sur laquelle le maquettiste assemble des bouts de papier pour composer sa page. La souris a remplacé le cutter et la bombe de colle, qui s'en plaindra !

NOTEZ que si votre projet de maquette (fanzine, affiche ou autres cartes) reste modeste et que votre budget l'est tout autant, les fonctionnalités du traitement de texte déjà installé sur votre machine ne sont pas à négliger. Des logiciels sophistiqués comme *Word 6* ou *Wordpro* apportent des options de mise en page tout à fait intéressantes. Bien sûr, les fonctions d'habillage ou de typographie y sont limitées mais on peut arriver à des résultats corrects avec une maquette bien pensée.

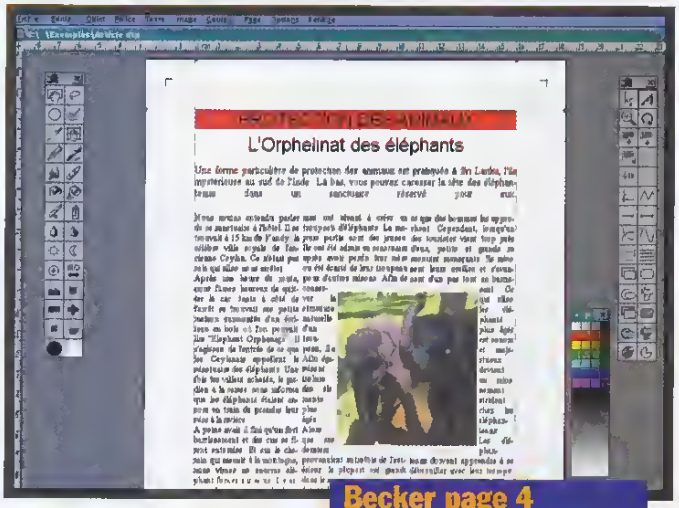
Mais dès que vous souhaiterez passer à une mise en page plus évoluée, il faudra utiliser un logiciel taillé sur mesure. Référez-vous à notre comparatif. Il y en a pour toutes les ambitions...

Becker page 4

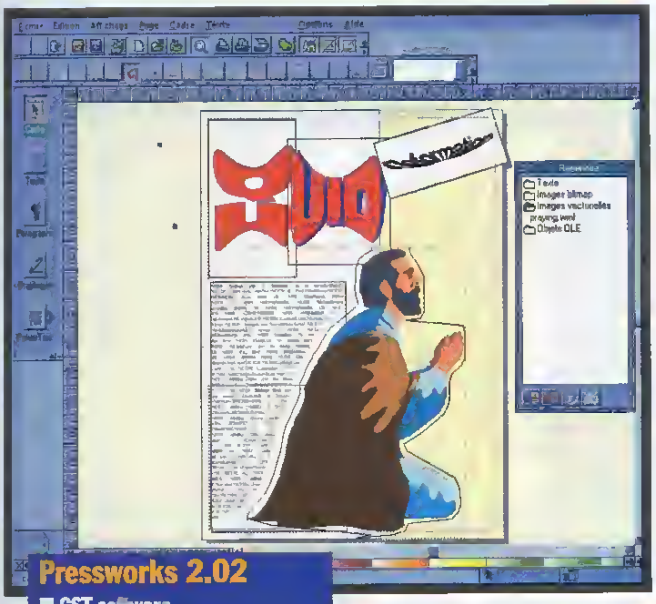
Le moins cher des logiciels présent dans ce test, *Becker page 4* vise avant tout les néophytes de la PAO. Il sait néanmoins être original en intégrant des fonctions de retouche photo au sein même de l'écran de mise en page. Nul besoin donc de faire appel à un logiciel extérieur pour les petits travaux d'infographie. Résultat, c'est l'idéal pour les petites configurations. Vous pourrez ainsi modifier le contraste ou la luminosité, dessiner ou encore créer des dégradés de fort bonne facture. Chez les ténors, le récent *Page Maker 6* est le seul à arborer cette fonctionnalité à un autre niveau il est vrai. La comparaison s'arrête d'ailleurs là car malgré d'indéniables qualités, *Becker page 4* ne vous offrira pas l'entière liberté nécessaire aux mises en page créatives. On regrettera en particulier des fonctions d'habillage et de multicolonnage sommaires et peu pratiques. Les outils classiques sont présents mais peu précis car sans réelles possibilités de réglage.

Au chapitre des satisfactions, on notera une gestion des sorties très évoluée.

Au final si vos ambitions restent



Becker page 4
- Micro Application.
- Français.
- Moins de 300 F.



Pressworks 2.02
- GST software.
- Français.
- Moins de 400 F.

modestes, *Becker page 4* peut constituer une solution cohérente. Attention cependant, la moindre volonté d'originalité vous contraindra à racheter un logiciel plus puissant ! ◆

Pressworks 2.02

Vendu moins de 400 francs, *Pressworks* m'a complètement bluffé. Pour ce prix modeste, il offre des fonctions véritablement à la lisière des *softs* professionnels valant dix ou vingt fois plus cher. Il offre même certaines fonctions originales que l'on aimerait trouver plus souvent ! Les 27 Mo d'occupation sur le disque dur n'iront pas contredire cette impression.

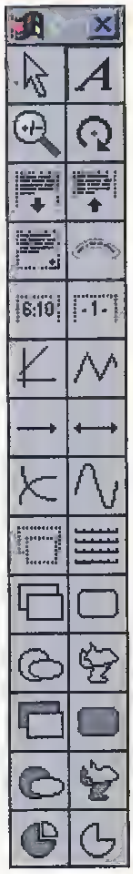
L'interface plaisante permet une bonne exploitation des possibilités de *Pressworks*. On ne cherche jamais trop longtemps une fonction bien que l'on soit encore très loin de la facilité de *Publisher*. Par contre, il est très riche en fonctions de mise en page et donne toute latitude pour la création.

Des pilotes permettent de créer très rapidement des documents simples comme des bulletins, papier à entête ou cartes de visite. Ils offrent une mise en page standard où vous n'avez plus qu'à saisir votre texte ! On appréciera aussi tout particulièrement l'option *Powertext* qui offre plus de deux cents effets pour créer des titres et logos percutants ! Un répertoire permet de réunir tous les textes et images à insérer dans le document, ce qui facilitera considérablement la gestion des fanzines, qui peuvent comprendre des dizaines de sources éparpillées sur le disque ! On regrettera l'absence de création de lettrines ou l'impossibilité de gérer le multicolonnage au sein d'un même bloc de texte. *Pressworks* n'en reste pas moins le meilleur rapport qualité/prix de ce comparatif ! ◆

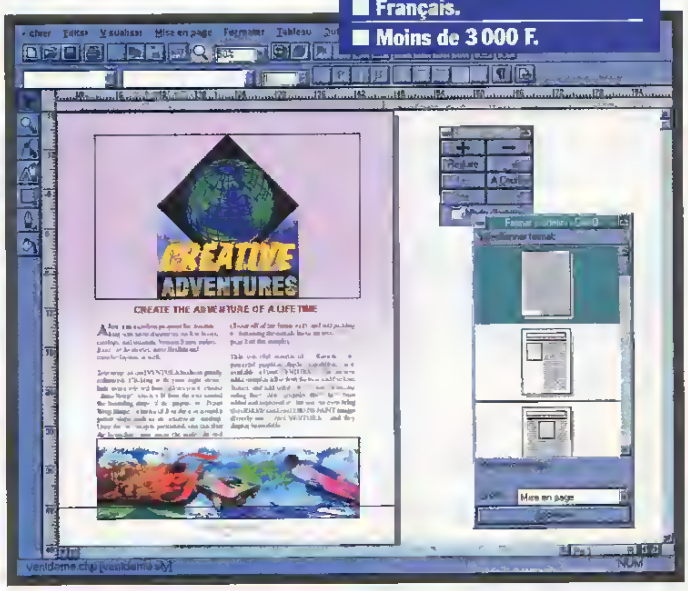
Ventura

Ventura est un poids lourd de la PAO, mais qui sait rester à un prix correct ! Créé à l'origine par Ranx Xerox, il a été racheté par Corel pour compléter la suite graphique de l'éditeur. Incorporé dans la série *CorelDRAW! 5*, il n'a pas encore été développé dans sa version 6, prévue pour le printemps 96. On peut bien sûr l'acheter indépendamment, d'autant plus que Corel l'a généreusement doté d'un compagnon de fort bonne facture : *Photopaint 5*. Malheureusement, ces applications sont indépendantes : pas question d'éditer les images directement depuis *Ventura* ou de partager une interface commune. On a malgré tout un outil clef en main à disposition qui ne nécessitera aucune autre dépense !

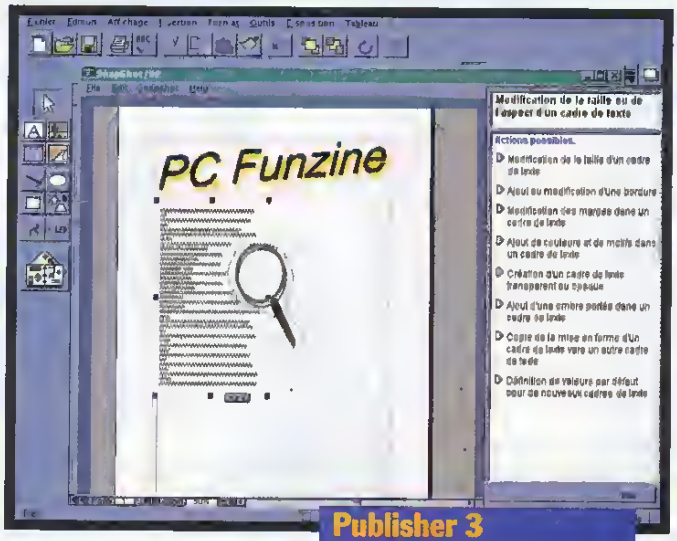
Ventura peut se targuer de disposer de pratiquement toutes les fonctions disponibles en PAO. Il se fait remarquer en particulier dans la gestion des documents-longs. Vous pourrez ainsi gérer vos pages par chapitre, éditer un sommaire ou un index, ou personnaliser un bulletin pour chacun de vos destinataires en créant une liaison avec votre carnet d'adresse ! C'est donc grâce à ses fonctionnalités que *Ventura* saura faire la différence face à ses compétiteurs. Il se rapproche beaucoup plus en cela des deux ténors *PageMaker 6* et *X-Press*. Malheureusement, cette richesse fonctionnelle se voit gâchée par une lourdeur générale, aussi bien de l'interface que de la rapidité de traitement franchement pachidermique ! Le rafraîchissement de l'écran à chaque manipulation d'image devient vite très énervant. Il fau-



Ventura
- Corel.
- Français.
- Moins de 3 000 F.



dra aussi parfois chercher longtemps pour accéder à une fonction. Une utilisation intensive passera obligatoirement par un long préambule dans la documentation heureusement très bien conçue.
On espère donc que la version 6 attendue, dédiée à Windows 95, saura corriger ces pénibles défauts qui viennent gâcher son prix très compétitif ! ◆



Publisher 3
- Microsoft.
- Français.
- Moins de 800 F.

Publisher 3

Décidément, rien n'échappe à Microsoft. Après avoir conquis le marché des systèmes et de la bureautique, voilà notre Billou à la conquête de la PAO légère ! Et il faut bien avouer qu'on ne saurait le lui reprocher car la version 3 de *Publisher*, dédiée à Windows 95 s'avère être une grande réussite !
La grande qualité de cette version tient dans la présence systématique de l'aide à la création. Qu'elle soit sous forme de bulles ou d'assistants, elle sait toujours vous sortir de l'impasse. À tel point que l'on en arrive à de meilleurs résultats qu'avec certains concurrents plus puissants. Après tout, à quoi bon disposer de centaines de fonctions si les utiliser nécessite des heures de galère. Mais attention, un excès d'automatisation risque de générer un manque d'originalité chronique en cas d'abus !
Les fonctions de lettrine ou de manipulation des objets se font particulièrement remarquer par leur souplesse que jalouseront des logiciels pourtant beaucoup plus haut dans la gamme.
Certes, on pourra regretter des fonctions d'habillages réduites ou le manque d'effets mais quel plaisir de naviguer dans les assistants et les menus contextuels pour créer sa page en quelques minutes. *Publisher* s'avère l'outil idéal pour les débutants qui ne veulent pas se compliquer la vie avec la technique ! ◆

	Becker page 4.0	Pressworks 2.02	Publisher 95	Ventura 5.0
Documentation aide en ligne	Correct	correct	bonne	excellent
Assistants	Non	bon	excellent	non
Cliparts	40 cliparts	100 cliparts	1000 cliparts 60 polices	650 polices 17000 cliparts (!!) 100 photos
Options de mise en page	Limité	très bon	bon	complet mais lourd
Manipulation des objets	Bon	très bon	bon	complet mais lourd
Traitement des images	bon	non	non	photopaint 5 fourni
Options de sortie	très bon	bon	bon	très bon

Les bonnes adresses

Livres

- **La PAO, comment ça marche,** chez Ziff Davis Press.
- **PAO et graphisme pour les nuls,** chez Sybex.
- **Quark X-press pour les nuls,** chez Sybex.
- **Publisher 2,** collection Plein écran chez Sybex.
- **Pagemaker 6,** collection Par la pratique chez Sybex.
- **Pagemaker 6,** chez Dunod.
- **Précis de mise en page,** Éditions du CFPJ.
- **Faire son journal au lycée et au collège,** Éditions du CFPJ.
- **Comment créer et animer une publication,** Éditions du CFPJ.
- **Gérer la fabrication d'un journal,** Éditions du CFPJ.

Sources Online d'images

- **Compuserve :** Aller à « desktop publishing ».
- **MSN :** « desktop publishing ».
- **Quark :** http://www.quark.com/
- **Adobe :** http://www.adobe.com/
- **Corel :** http://www.corel.ca/
- **Live picture (pour rêver) :** http://www.livepicture.com/
- **Sérif :** http://www.serif.com/
- **Graphic academy :** http://aksess-www.oslonett.no/~tobias/gallery.html
- **DTP news :** http://www.newspage.com/NEWSPAGE/cgi-bin/walk.cgi/NEWSPAGE/info/d2/d11/d1/
- **FAQ scanners :** http://www.infomedia.net/scan/
- **Denise page :** http://www.southwind.net/~denisem/
- **DTP Jump list :** http://www.cs.purdue.edu/homes/gwp/dtp/dtp.html
- **Cliparts :** http://www.cru.uea.ac.uk/ukdiving/clipart/index.htm ou http://www.monash.edu.au/pub/clipart/ ou sur les newsgroups : alt.binaries.clipart

Banques d'images

- ***Corel gallery 2 :*** 15000 cliparts et 500 polices de caractères pour moins de 700 F.
- **Corel photos-CD :** Environ 200 CD contenant 100 photos chacun, 100 F l'un.
- **Les collections de Sybex :** des softs de 100 à 150 F env. 10/12, villa Cœur-de-Vey 75685 Paris cedex 15.
- **Les collections de Micro-Applications :** des softs de 100 à 150 F env. 20-22, rue des Petits-Hotels 75010 Paris.

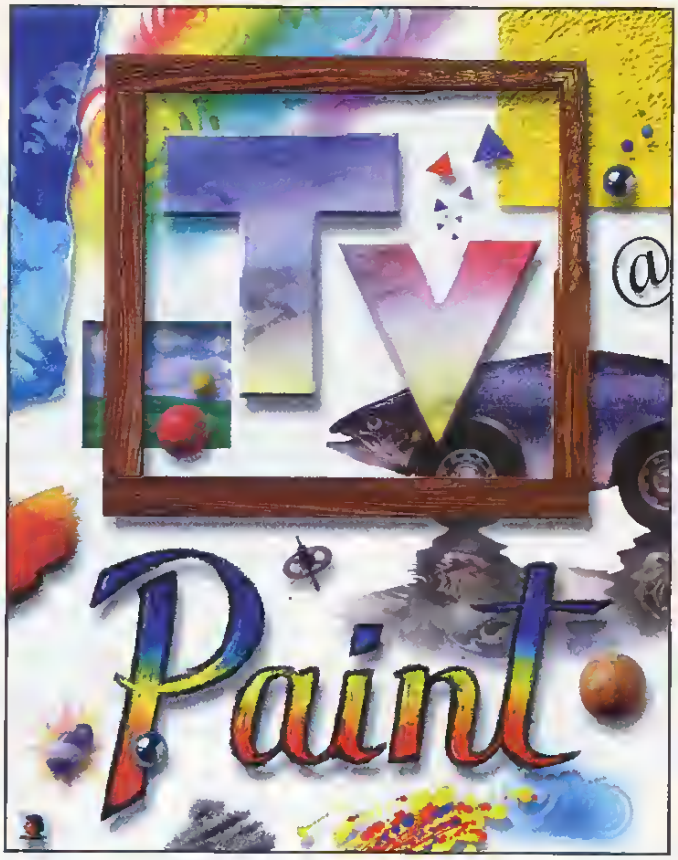
Les formations à la PAO

Maquettiste, graphiste, photograveur, voir typographe, les métiers sont nombreux le long de la chaîne de la PAO. Si les parcours sont bien souvent autodidactes, il existe aussi de nombreuses écoles mieux à même de vous hisser au niveau professionnel ! Du BEP au bac+5 en passant par les formations professionnelles et surtout les BTS, il y en a pour tous les goûts !
La liste qui suit n'est évidemment pas exhaustive.

- **Lycée professionnel Léonard de Vinci** à Marseille. Tél. : 91 14 01 40.
- **Lycée technique Modeste Leroy** à Evreux. Tél. : 32 38 18 90.
- **Lycée professionnel Jolimont** à Toulouse. Tél. : Non communiqué.
- **Lycée Coetlogon** à Rennes. Tél. : 99 54 62 62.
- **Lycée professionnel Alber Bayet** à Tours. Tél. : 47 37 10 10.
- **École Française de Papeterie** à St-Martin-D'Hères. Tél. : 76 82 69 00.
- **Lycée professionnel Le Bardot** à Saint-Étienne. Tél. : 77 32 89 55.
- **Centre de formation des apprentis de l'imprimerie** à Nantes. Tél. : 40 50 24 22.
- **École des métiers de l'image** à Paris. Tél. : (1) 40 79 92 70.
- **Lycée Val de Murigny** à Reims. Tél. : 26 36 66 82.
- **Lycée professionnel Paul-Louis Cyffié** à Nancy. Tél. : 83 35 11 87.
- **CFA Ernest Meyer** à Metz. Tél. : 87 75 18 40.
- **Lycée technique Baggio** à Lille. Tél. : 20 52 41 65.
- **Lycée du livre et des arts graphiques Maximilien Vox** à Paris. Tél. : (1) 45 48 31 85.
- **Lycée d'art graphique Corvisart** à Paris. Tél. : (1) 47 07 60 26.
- **École supérieure Estienne** à Paris. Tél. : (1) 43 36 96 19.
- **Centre de formation aux arts graphiques** à Paris. Tél. : (1) 46 36 26 26.
- **Centre de perfectionnement des journalistes et des cadres de la presse** (CPJ) à Paris. Tél. : (1) 44 82 20 00
- **Centre d'information sur les médias** (CIM) qui dispense des formation bon marchés pour les associations. Tél. : (1) 44 82 20 32.

Décidément, le monde Amiga nous réserve bien des surprises. Après Lightwave, une nouvelle petite merveille fait son apparition sur PC dans une version exploitant au mieux la gestion 32 bits des systèmes actuels (Windows 95 et 32s). On croyait avoir tout vu avec Painter. C'était sans compter sur TVPaint!

- **GENRE : Logiciel de création graphique.**
- **ÉDITEUR : Tecsoft.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIG. MINI. : 486 DX 33, Windows 3.11, 8 Mo de RAM. CONSEILLÉE : Pentium, 32 Mo de RAM, carte 32 bits, palette graphique.**
- **PRIX : Moins de 6 000 F.**



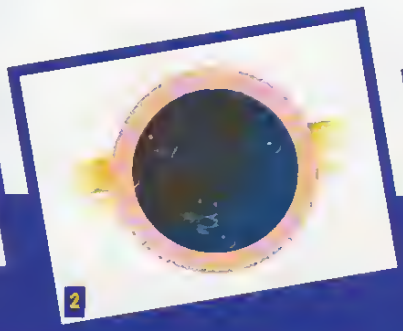
À rendre jaloux les pros !

TV PAINT 3.6

S'IL y a un domaine où les PC prennent de plus en plus d'assurance, c'est bien celui de la création graphique. Face à la concurrence rude des SGI et des Amiga, les récentes conversions des produits phares de ces machines nous amènent à penser que le PC pourrait bien devenir la plate-forme graphique des prochaines années. Mais ne nous emballons pas. Enfin si, emballons-nous quand même en voyant ce nouveau petit bijou.

TV Paint 3.6 est un logiciel d'un nouveau genre. En effet, malgré la diversité de produits proposés en création graphique sur PC, il est étonnant de constater que les concepteurs parviennent toujours à innover. En fait, c'est plus à une copie des systèmes du genre *Paint Box*, destinés à l'habillage des chaînes de télévision, que s'apparente *TV Paint*. Loin de miser sur des fonctions ultraperformantes de calques ou de sélection communes aux grands logiciels de retouche, il axe ses performances sur la convivialité et le temps réel.
La plupart des logiciels graphiques demandent un temps d'adaptation assez important avant de donner toute leur mesure. Avec *TV Paint*, il ne faut que

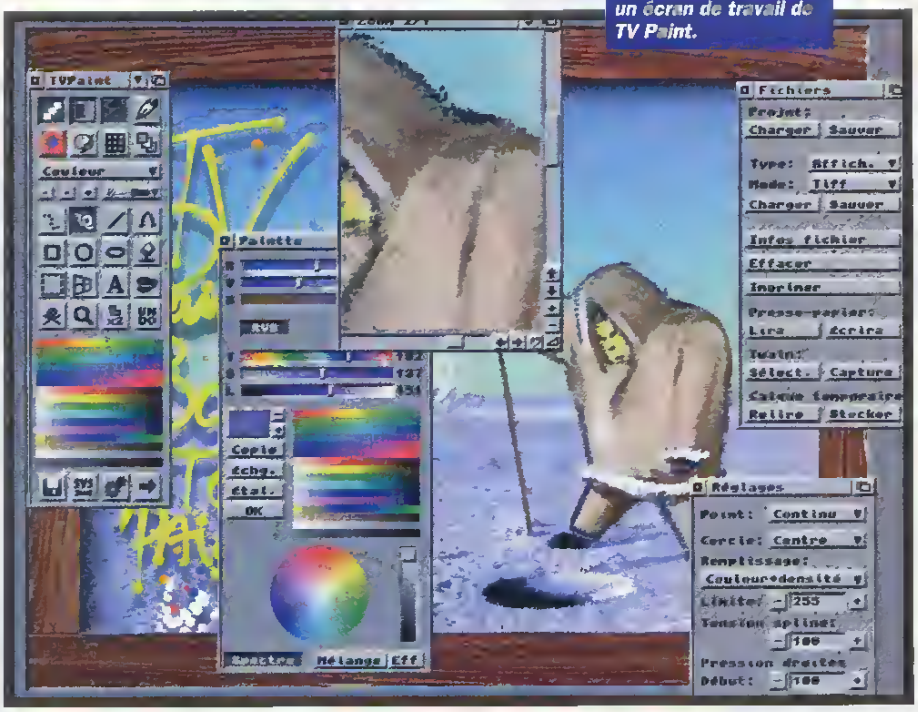
Voici quelques exemples qui ne m'auront pris que quelques heures à réaliser sans tablette graphique. Imaginez les résultats pour un graphiste expérimenté !



1- Un petit logo pour titiller notre ego.

2- Le calque d'arrière-plan avec un joli effet de vaguelettes.

3- Le tout ensemble.



Voilà à quoi ressemble un écran de travail de TV Paint.

quelques minutes au graphiste avant de pouvoir réaliser ses premières esquisses. Pas de palettes et de menus aux innombrables commandes confuses. Une seule palette flottante donne accès à de nouvelles options, toutes parfaitement claires et intuitives. Voilà ce qui frappe de prime abord tout utilisateur de ce programme.

TROIS CALQUES UN POINT C'EST TOUT

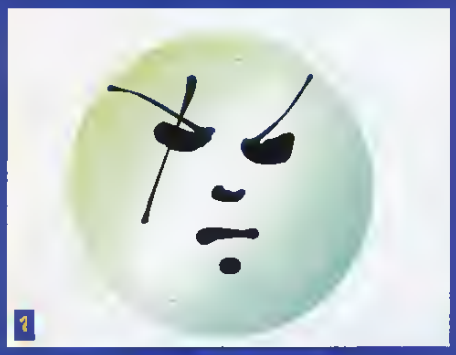
La logique du logiciel tourne autour de trois calques, tous superposés les uns aux autres et disposant en commun d'une couleur transparente. Et voilà ! C'est à peu près tout ce que vous devez arriver à comprendre pour pouvoir commencer à bidouiller *TV Paint*. Imaginons par exemple que vous dessiniez quelques aplats de couleurs sur l'arrière-plan. Vous peignez ensuite sur l'avant plan. Tout ce que vous rajoutez vient naturellement se superposer au plan du dessous. Ici, rien d'extraordinaire. Mais s'il vous prend maintenant l'idée de gratouiller la peinture sur le plan du dessus, le plan du dessous réapparaît en transparence. Plus fort encore, les plans sont codés sur 32 bits. Les 24 premiers bits correspondent au code de couleur de chaque point. Mais la nouveauté, c'est l'alpha channel. Les 8 derniers bits codent le degré de transparence de chaque point. En clair, cela signifie que quelque soient les délires que

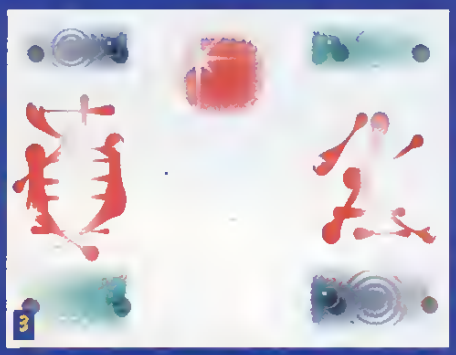
1- Dans un style très différent. Un personnage type BD tracé au fusain.

2- Après la mise en couleur à la craie.

3- Le calque comprenant le ciel réalisé à l'aide d'un dégradé auquel on a appliqué un effet de mélange pour l'adoucir.

4- Tous les calques ensemblés. Avec un petit logo métal en plus. Grrumph !





1- Le premier calque est constitué du visage tracé à l'aide d'une plume épaisse. Les cercles sont constitués de dégradés de densité progressives. Ceci permettant de laisser le centre du cercle transparent.

2- Les idéogrammes ont également été tracés à l'aide de la plume. Les patterns de couleur utilisent le même principe que le cercle du calque 1.

3- Tous les petits effets ont pris approximativement une seconde un quart grâce à George.

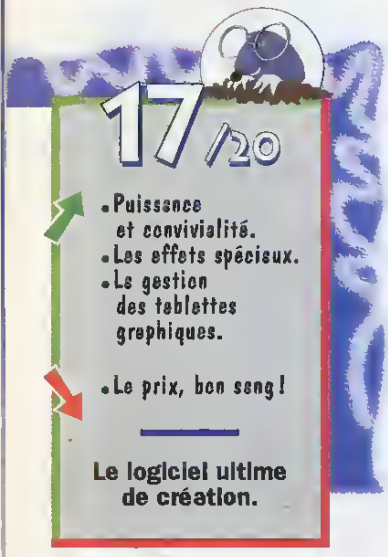
4- Le résultat final, une fois tous les calques superposés (N.D.L.R. : Ça change des lapins).

vous puissiez ajouter sur un plan, vous obtiendrez toujours un parfait *antialiasing*! Cette notion peut paraître un peu superflue, mais vous comprendrez rapidement, en voyant la pureté des tracés obtenus avec *TV Paint*, à quel point 8 bits peuvent faire la différence sur une image!
Les outils disponibles, sans être très nombreux, proposent suffisamment de diversité pour satisfaire la plupart des projets. L'outil plume, en particulier, est le plus réaliste qu'il m'ait été donné de voir. Il est en effet sensible non seulement à la pression, mais aussi à la vitesse à laquelle est effectué le tracé.

Rien de tel qu'un crayon !

Ce qui m'amène tout naturellement à insister sur l'importance de posséder une tablette graphique avec *TV Paint*. C'est seulement là que le programme prendra toute sa dimension. Dès lors, plus aucune limite à la qualité des résultats obtenus. La craie, la plume, l'aérographe, gagnent en précision. Mais tout ceci ne ferait pas de *TV Paint* le programme révolutionnaire qu'il est.
Tous les outils et les effets spéciaux venant vous assister dans vos travaux sont les plus fantastiques que j'ai jamais vu dans un programme de ce genre. Rassemblés sous le doux nom de George, ils sont créés à l'aide d'un petit langage script permettant aux plus exigents de réaliser leurs propres fonctions. Les exemples fournis sont édifiants. En quelques secondes, vous réaliserez des bulles de savon déformant votre dessin, de jolies ombres portées ou des effets d'éclairages saisissants.
La création sous *TV Paint* prend rapidement un rythme effréné. Il conviendra parfaitement à l'habillage de pages Web et à la création de logos. Si vous pensez ne pas savoir dessiner, voire même n'avoir aucun talent, je vous encourage vivement à essayer ce produit. Si vous n'obtenez vraiment rien, je me fais moine, tiens!

Stéphane Belin



Avis **Bon, j'avais deux amours (*Painter* et *Photoshop*), j'en ai maintenant trois. Que voulez vous? Quand on voit des produits d'une telle qualité, il faudrait être franchement frustré pour ne pas les apprécier. Attention toutefois. *TV Paint 3.6* n'est pas un logiciel de retouche. Son utilisation est très ciblée. Malheureusement, le prix encore prohibitif ne vient pas faire exception à la triste habitude que les éditeurs ont de limiter leurs productions à un public de privilégiés. Dommage!**

Qui vous a dit qu'un PC puissant n'était pas fait pour jouer ?

Sûrement un ami jaloux de votre prochain pentium® TARGA P133 !

Aujourd'hui, la gamme TARGA Séries II offre tous les atouts pour tirer pleinement parti du dernier cri en matière de jeux vidéo.

Et puis, si vous en avez assez de vous divertir, rien ne vous empêche de travailler un peu !

Tous les PC TARGA sont équipés d'un disque dur SEAGATE, un des premiers fabricants mondiaux, qui garantit fiabilité et rapidité d'accès à vos données.

Parce que vos logiciels ont besoin de puissance et que vous aimez vous exprimer librement et sans limites, nos micro-ordinateurs Targa Series II, équipés du processeur Pentium® chip 133 MHz, vous offrent disponibilité et rapidité.

Contactez votre Revendeur TARGA le plus proche !

06560 PARTNERS	Tél : 16 93 65 27 08	59220 SOGI	Tél : 16 22 24 93 93
13100 MICRO INFORMATIQUE CONSEIL	Tél : 16 42 96 46 00	75011 SURCOUF	Tél : (1) 43 71 99 33
14780 DATA 2000	Tél : 16 31 71 17 17	77140 CAFOREL	Tél : (1) 64 28 86 41
16000 ATIS	Tél : 16 45 20 58 00	78100 QUALITUDE	Tél : (1) 39 21 90 00
25220 ATHALE	Tél : 16 81 88 67 67	78610 CLEMENT	Tél : (1) 30 46 37 00
29000 KEMPER INFORMATIQUE	Tél : 16 98 53 31 48	80100 CUT	Tél : 16 27 31 45 45
36400 F.D.S.	Tél : 16 54 06 04 87	84000 SOFTAGE	Tél : 16 90 86 24 45
54000 ADW	Tél : 16 83 98 84 49	94300 DIRECT PRICE	Tél : (1) 43 65 02 02

Tous les logos et marques cités sont déposés par leur propriétaire respectif. - Photo non contractuelle.

Depuis le temps que les développeurs de RayDream designer 3 devaient crouler sous des tonnes de courrier leur réclamant une nouvelle version de RayDream designer incluant un module d'animation, on commençait à désespérer. Pourtant, tout vient à point à qui sait attendre. RayDream Studio est là pour nous le prouver !

- **GENRE : Logiciel d'images de synthèse.**
- **ÉDITEUR : RayDream.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX, 12 Mo de RAM, Windows 3.1. CONSEILLÉE : Pentium, 32 Mo de RAM, carte 24 bits, Windows 95.**
- **PRIX : Moins de 3 000 F.**

Enfin, l'animation !

RAYDREAM STUDIO

Il y en a sûrement parmi vous qui n'ont pas eu l'occasion de jeter un œil sur *RayDream designer 3* lors de sa sortie il y a quelques mois. Sachez seulement que ce fut l'un des programmes d'images de synthèse proposant un des meilleurs rapports qualité/prix du marché. Incluant à la fois un modeleur d'une grande qualité ainsi qu'un rendu performant, il bénéficiait d'atouts suffisants pour en faire un de mes favoris dans sa gamme de prix.

Le modeleur, donc, basé sur un système d'extrusions et d'enveloppes tout à fait ingénieux, permet la création d'objets réellement complexes en un minimum de temps. Axé autour d'un seul module, le logiciel vous renvoie dans le module intégré de modélisation d'un simple double clic sur l'objet à modifier. L'édition de textures, ainsi que son association aux différents objets, se fait de manière très intuitive, empruntant au système désormais à la mode du *Drag and drop*. Vous faites simplement glisser le matériau désiré sur l'objet, et le voilà mappé !

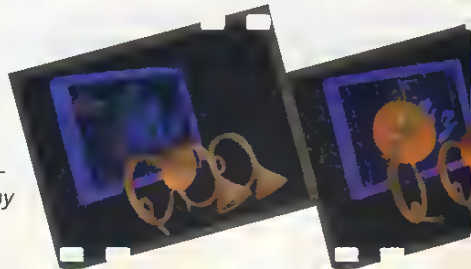
Chaque scène bénéficie également d'une hiérarchie très pratique permettant de lier les objets en groupe mais également d'éditer séparément toutes les parties constitutives d'un objet (texture, déformation, lien, etc.). Tous ces atouts ont été conservés dans *RayDream Studio*. L'habitué ne sera donc pas dépaysé une seule seconde. Mais venons-en à ce qui fait la particularité de ce *soft*.

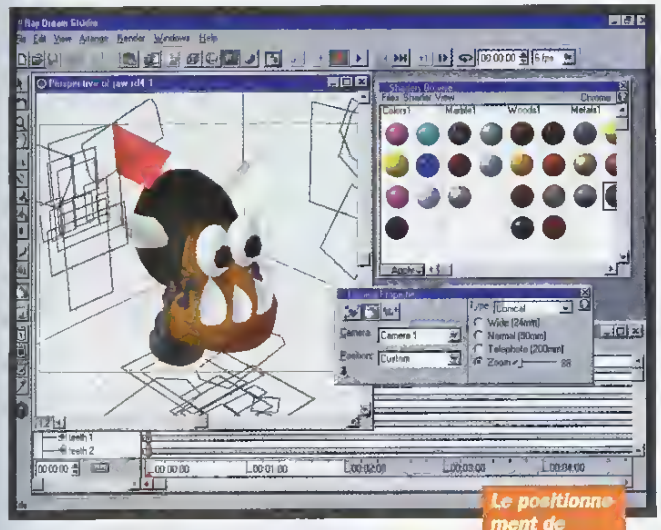
Grâce à la cinématique inverse, on peut facilement animer ce mannequin.

UNE OFFRE COMPLÈTE

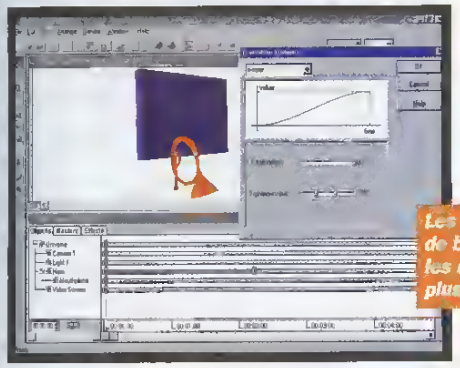
On entend en fait par *RayDream Studio* une suite graphique complète intégrant, *Ray Dream designer 4*, les extensions *Portfolio*, les *Dream models* ainsi, bien sûr, que le tant attendu module d'animation, *RayDream Animator*. Les nouveautés de *RayDream designer 4*, même si elles ne sont pas très nombreuses, sont suffisamment intéressantes pour qu'on s'y attarde.

Le logiciel fonctionne désormais en 32 bits et bénéficie ainsi d'une accélération très impressionnante. Citons également un outil de positionnement de caméra retravaillé, avec la possibilité de visualiser exactement le cadre de rendu. Les cônes des spots sont enfin visualisables ! Fini les crises pour placer correctement un éclairage. Les textures bénéficient d'une fonction d'autoé-

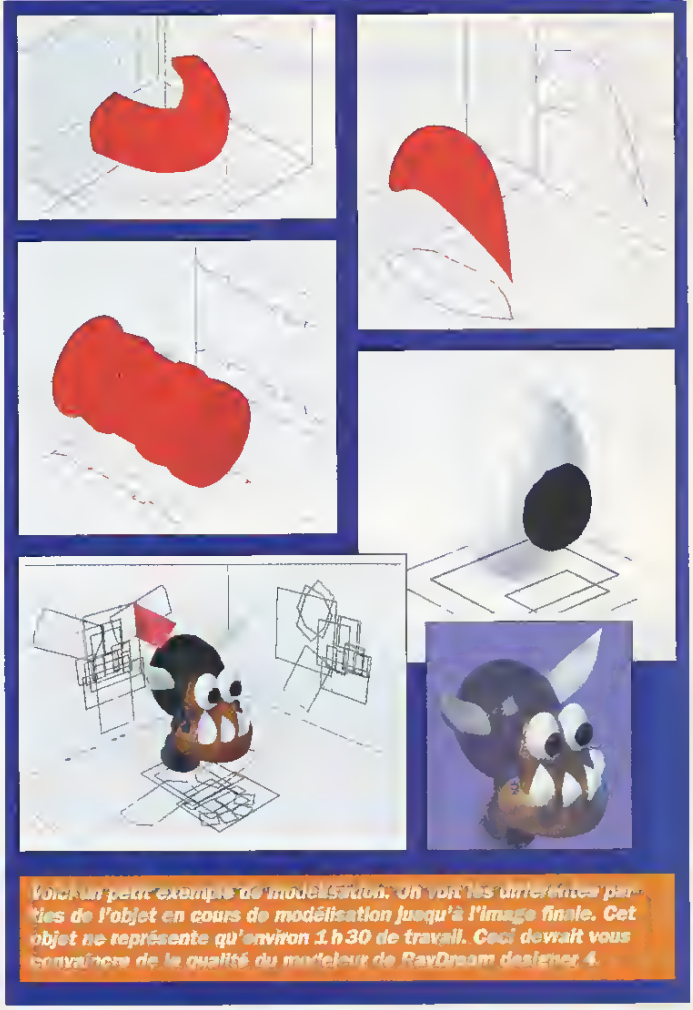




Le positionnement de la caméra se fait plus intuitivement.



Les courbes de bézier rendent les déplacements plus fluides.



Voici un petit exemple de modélisation. On voit les différentes parties de l'objet en cours de modélisation jusqu'à l'image finale. Cet objet ne représente qu'environ 1 h 30 de travail. Ceci devrait vous convaincre de la qualité du modeleur de RayDream designer 4.

clairage ainsi que du *rotoscoping* (technique permettant les textures animées). Le *Scene Wizard* vous permettra également de créer une scène très rapidement, notamment en positionnant un plan et des éclairages par défaut. Les liens entre les différents objets sont désormais plus sophistiqués. Malheureusement, toujours pas d'opérations booléennes. Elles auraient été pourtant bien appréciées.

L'ANIMATION, L'ANIMATION, L'ANIMATION !

J'y viens. *RayDream Animator* ressemble à un module d'animation classique. Vous placez des points clés et le logiciel se charge d'extrapoler. Tous les objets sont déformables et déplaçables dans le temps. Des courbes de comportement vous permettront de créer des effets d'accélération. Vous pourrez également lier les objets, notamment en obligeant l'un d'entre eux à pointer vers un autre mais également par le biais de la cinématique inverse. Oui, la cinématique inverse est présente.

L'atout majeur de ce module est qu'il permet de tout éditer. Vous pourrez même changer les matériaux au cours du temps. Il n'est toutefois pas exempte de reproches. Je pense par exemple à l'impossibilité de voir les trajectoires d'animation. Il faudra parfois travailler à tâtons. Enfin, *RayDream Studio* inclut un langage permettant aux plus expérimentés de créer leurs propres fonctions. Espérons que cela marquera le début d'une longue série de *plugs-ins* des plus spectaculaires.

Stéphane Belin

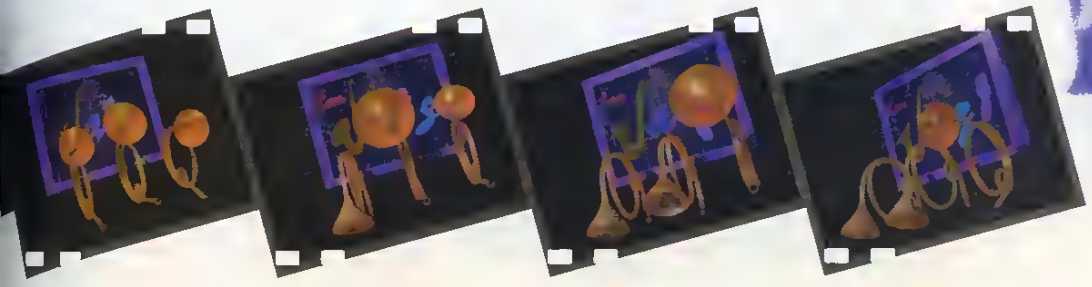
AVIS **Oui. *RayDream Studio* apporte à peu près tout ce qui faisait défaut à son prédécesseur. Pour une fois, les programmeurs semblent réellement avoir été à l'écoute des utilisateurs. Je vois mal désormais qui pourrait bien pouvoir venir inquiéter ce produit. Puissant, convivial et bénéficiant d'un excellent rapport qualité/prix, il est devenu quasiment intouchable !**

17/20

- L'animation !
- Le modeleur.
- Le rapport qualité/prix.

- Quelques imperfections dans le module d'animation.
- Hau...

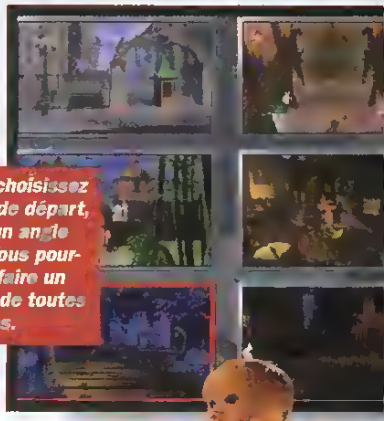
De loin, le meilleur dans sa gamme de prix !



Je dois confesser que je suis plutôt allergique aux produits pseudo-éduco-créatifs. Comment expliquer alors ma ferveur à inviter tous les membres de la rédaction à l'avant-première de mon premier film ? Mon Atelier de Cinéma en 3D, malgré un titre semblant nous prendre pour des demeurés absolus, ferait-il partie de ces trop rares petites bombes de créativité ? Peut-être.

Commencez par choisir un acteur dans la galerie de portraits riche de 45 vedettes !

- **GENRE : Création de films d'animation.**
- **ÉDITEUR : Microsoft.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 50, Windows 95, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x, SVGA. CONSEILLÉ : 16 Mo de RAM.**
- **PRIX : Moins de 300 F.**



Ensuite, choisissez la scène de départ, ainsi qu'un angle de vue. Vous pourrez alors faire un montage de toutes les scènes.

Le 7e art de 7 à 77 ans

MON ATELIER DE CINEMA EN 3D

16/20

- Des possibilités infinies.
- Une très bonne réalisation.
- Un ton trop ringard.

Le tout meilleur logiciel de création éducatif du moment.

Le piège de *Mon Atelier de Cinéma en 3D*, c'est sa présentation. Quoique très attractive, elle affiche un ton et un style si débilitants que l'on en vient presque à se demander si les gens de Microsoft ne font pas partie de cette catégorie d'adultes encore persuadés qu'à 10 ans, on sait tout juste manger de la purée à la petite cuiller. Mais passons. La surprise qui attend ceux qui parviendront à dépasser ce stade est de taille ! Non content de proposer une originalité et un intérêt prodigieux aux plus jeunes, le logiciel est capable de scotcher n'importe quel adulte normalement constitué devant son écran. Je prend les paris !

Création pour tous...

Mon Atelier de Cinéma en 3D emprunte un système utilisé jusqu'ici dans les jeux à la *Alone in The Dark*. À la différence qu'ici, c'est à vous qu'il incombera de placer vos acteurs calculés en 3D temps réel au sein de décors précalculés, tous superbes. Tout s'enchaîne très rapidement. Aidé par des voix en français, l'utilisateur apprendra en quelques minutes à maîtriser les grandes lignes de la conception d'un film. Vous commencerez par positionner vos acteurs (parmi 45), pour ensuite choisir un décor (12 disponibles) puis des angles de prise de vues (de 10 à 25 par scène). Enfin, vous attribuerez des attitudes à vos personnages et les ferez évoluer. Chaque acteur possède une palette de mouvements très convaincants (marche, saut, rire, évanouissement, chiche dans la tronche, etc.) qui vous autoriseront les scénarios les plus audacieux.
Il est bien entendu possible de sonoriser le tout en piochant dans la banque de sons et de musiques du logiciel. Tout se fait de manière très intuitive et il est très rare de rester plus d'une minute sans avoir une nouvelle idée. Vous pourrez enregistrer et importer vos propres sons de manière par exemple à faire parler vos personnages. Et si vous vous retrouviez malgré tout en manque d'inspiration, il vous sera possible de demander à l'ordinateur de générer une scène de départ aléatoire. Vous trouverez même des cours très bien faits qui vous initieront aux rudiments de la réalisation (scènes d'action dialogues, etc.).

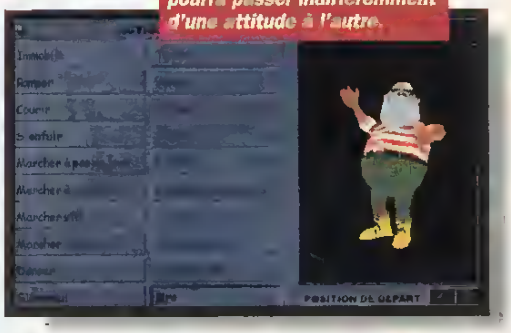
Alors, vraiment aucun défaut ?

L'absence de gestion de collision entre les personnages et les décors rendent fastidieuses certaines animations. On regrettera aussi le peu d'interactivité entre les acteurs et les accessoires. Pourtant, l'étendue des possibilités du logiciel est telle, qu'il serait vraiment malvenu de faire la fine bouche.

Stéphane Belin

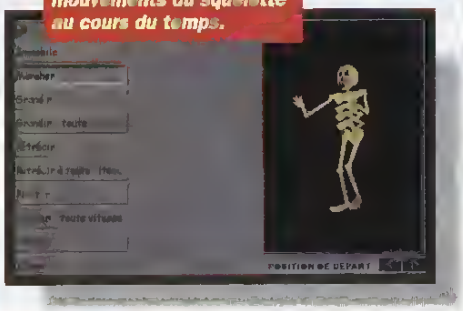
Placez votre premier acteur dans le décor.

Définissez l'attitude de l'acteur : vous pourrez par exemple le faire courir, sauter, ramper, etc. Un acteur pourra passer indifféremment d'une attitude à l'autre.



Un deuxième acteur intègre la scène. Ici un squelette.

Opérez de la même manière que pour le premier acteur en définissant les mouvements du squelette au cours du temps.



Les plans serrés sont tout à fait envisageables. Veillez tout de même à ne pas prendre les acteurs de trop près pour éviter toute pixélisation indésirable.

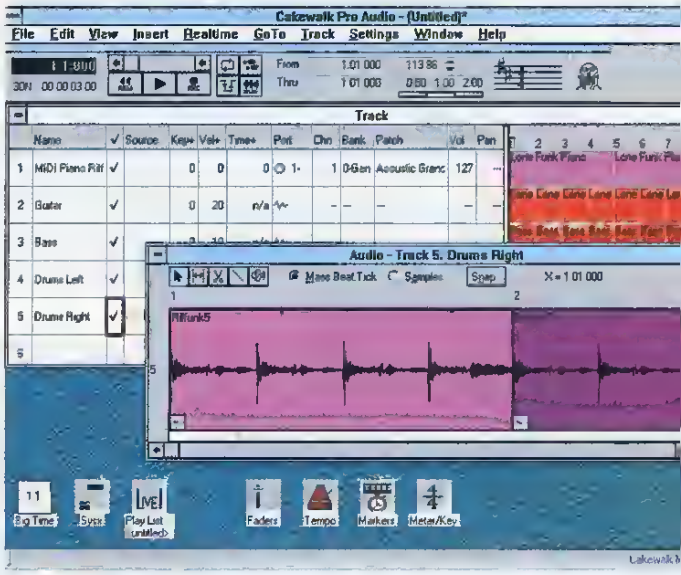
La confrontation finale entre les deux acteurs. Dommage que les collisions entre les personnages ne soient pas gérées.

Vous pourrez enfin agrémenter la scène de différents accessoires. La touche finale consiste dans la sonorisation de la scène.

AVIS À n'en pas douter, *Mon Atelier de Cinéma en 3D* fait partie des tous meilleurs logiciels de création destinés aux enfants ces derniers mois. Original, puissant, convivial, on a bien du mal à lui faire le moindre reproche. Un achat indispensable de 7 à 77 ans !

Twelve Tone Systems, à peine résigné à s'appeler Cakewalk Music Software, vient de sortir la version « audio » de leur surdoué. La rumeur veut que cette nouvelle version doive certaines de ses qualités à l'intervention d'ingénieurs de chez Digidesign, autre pionnier, mais plus orienté Mac. Vu le résultat, de toute façon personne ne s'en plaindra !

- **GENRE : Séquenceur musical avec enregistreur numérique.**
- **ÉDITEUR : Cakewalk Music Software.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486, Windows, disque dur rapide. CONSEILLÉE : DX4 100, disque dur dans les 10 ms, carte son capable d'enregistrer ou un système Session 8.**
- **PRIX : Moins de 2 500 F en 3 disquettes et de 2 900 F en CD-ROM.**



Y faisait déjà du bruit, maintenant y chante !

CAKEWALK PRO AUDIO

LES aigris s'écrieront probablement *« Ponpon va encore nous les briser avec Cakewalk ! »* Eh bien, je peux vous dire que ça n'est guère amène pour quelqu'un qui se tue (laissez-le crever...) à vous trouver le *soft* du siècle tous les mois ! En effet, les semaines qui viennent de s'écouler on vu apparaître deux produits croustillants pour les musiciens à budget PC et à ambitions normales. D'abord *Vision*, génial mais sur Mac, puis, heureusement, *Cakewalk Pro Audio* pour nos PC chéris.

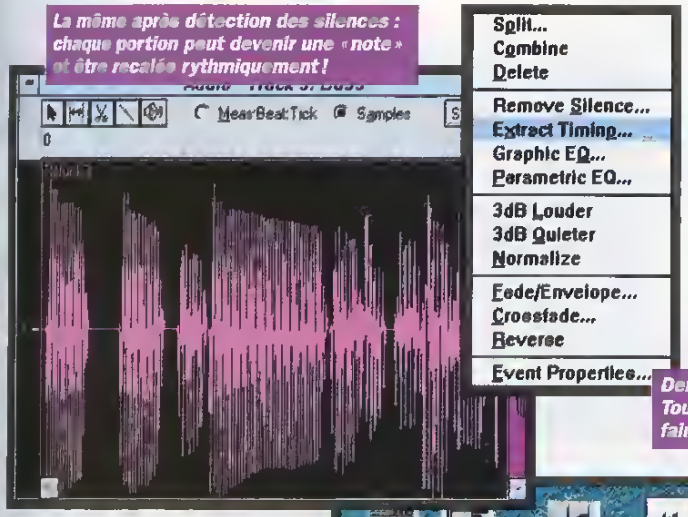
Ne comptez pas que nous passerons en revue les quelques nouveaux détails de la partie MIDI de cette 3.0 car il vaut beaucoup mieux percuter les finesses du *design* de la partie audio. Et pour ce faire, il faut expliquer rapidement les tenants et aboutissants de la cohabitation MIDI et *direct-to-disk*, comme ils disent chez ceux qui savent.

MARIAGE D'DRAISON

On pourrait imaginer – et les studios dits « pro » en sont encore là, d'ailleurs – qu'on dispose d'un outil MIDI (un séquenceur) et d'un outil d'enregistrement digital (*direct-to-disk*, dans le meilleur des cas) et qu'on se contente de synchroniser les deux. C'est évidemment la mauvaise solution. Plus moderne, on va supposer que les deux outils sont sur le même ordinateur, ce qui devrait simplifier la synchro. Reste à avoir un seul programme qui fasse tout, ce qui est la tendance actuelle.

On peut se contenter d'un *patch* rapide, façon *Quartz* ou *Big Boss*, ou on peut prendre les choses nettement plus au sérieux et on arrive à *Cakewalk*. Mais on synchronise quoi ? Une piste MIDI, c'est une suite d'« événements » que l'on peut plus ou moins précipiter sans trop de problèmes : il suffit de changer le *tempo*. Une piste audio, c'est comme celle d'un CD : on peut sauter d'un truc à l'autre, mais c'est pas facile de modifier la vitesse de lecture proprement dite. Sur les échantillonneurs, certains programmes d'édition d'échantillons et des *direct-to-disk* haut de gamme, on dispose de fonctions genre *time stretch*, traduisez « le temps s'étire » (ce qui ne nous rajeunit pas !)...

Autrement dit, si vous avez un morceau de musique avec des pistes MIDI et des pistes « audio », et que vous changiez le *tempo* de –10 %, il faudra étirer



La même après détection des silences : chaque portion peut devenir une « note » et être recalée rythmiquement !

Toujours les partitions, les notes en rouges sont celles qui sont jouées en déplaçant la souris : même fonctionnalité en audio...

Demandez le programme ! Tout ce que vous pouvez faire sur des « waves ».

Toutes les fenêtres peuvent être icônifiées... et elles sont toutes là !

la piste audio de 10 % si vous voulez reconnaître ce que vous avez composé. Si on se contentait de lire l'audio 10 % moins vite, on changerait la hauteur du son comme sur une cassette que l'on ralentit. Les calculs de *time stretching* sont lourds et entraînent des distorsions. D'autre part, ce n'est pas parce que vous changez le *tempo* d'une batterie que les « dzoilings » des cymbales vont durer plus longtemps. Autrement dit, cette solution magique est parfois mauvaise.

L'ÉVÉNEMENT AUDIO

L'astuce de *Cakewalk Audio*, c'est de faire de chaque « clip » audio l'équivalent d'un événement MIDI et de fournir des fonctions de base pour gérer ces « clips ». Ce que *Cakewalk* appelle des clips dans la version 3, c'est en fait une unité d'enregistrement, MIDI ou audio, telle qu'elle se représente sur la fenêtre (ils disent la vitre, maintenant...) des pistes (*tracks*).

Les fonctions de tripotage des clips audio sont fondamentalement de permettre de les découper en tranche ou de les regrouper dans un seul clip. L'intérêt naît du fait que ce découpage peut être rendu automatique par *noise gate* interposé.

Expliquons-nous en regardant l'image du *wave* de batterie avant et après. Une mesure de batterie brute d'enregistrement montre un bruit résiduel entre les sons des instruments. En studio, un *noise gate*, une « porte à bruit », est un outil qui coupe le son quand il considère que ce n'est plus que du bruit et qui le laisse passer quand il pense que c'est de la musique. Après le passage de la *noise gate*, l'onde est devenue ce que vous voyez sur la deuxième vue : c'est-à-dire que les bruits entre les « boum ! pif ! paf !! » sont devenus une ligne droite.

Le reste est simple : on demande à *Cakewalk* de découper notre mesure de batterie au niveau des silences, et on se retrouve avec quatre ou six ou plus petits « wav » intermédiaires, chacun constitué par un moment rythmique différent, et chacun manipulable par les fonctions MIDI classiques.

Autrement dit, vous venez d'enregistrer un vrai batteur au lieu d'une bête boîte à rythmes, et vous voudriez que vos pistes MIDI un peu mécaniques suivent le rythme plus vivant donné par le batteur. Décomposez la piste de batterie et demandez à *Cakewalk* de la prendre comme référence et toutes vos pistes MIDI vont se synchroniser sur la piste du batteur.

Imaginons le contraire : votre batteur est à peu près nul, et c'est lui que vous voulez aligner sur votre séquence MIDI bien carrée. *No problem* puisque la piste de batterie décomposée se comporte comme une piste MIDI : votre batteur est recalé (malin, non ?) !

Si vous avez compris le parti que l'on peut tirer de ce *design*, vous avez tout compris à *Cakewalk Audio* et vous devriez déjà vous être précipité pour l'acheter, ce qui fait que vous ne lirez jamais ce paragraphe, à moins d'être vraiment bête...

Jean Poncet

AVIS **Dans la masse des séquenceurs qui se marient avec l'acoustique, *Cakewalk* a conçu un outil particulièrement intelligent et surtout : musical. On n'est pas dépaysé, on est tout de suite de plain-pied et on constate qu'un séquenceur « audio » n'est pas la simple superposition d'un séquenceur et d'un magnétophone. Ici les interactions sont brillamment gérées et les fonctions « fit-to » prennent une nouvelle dimension en permettant d'asservir aussi bien le MIDI à l'audio que le contraire. Et sans prise de tête !**

. jargon .

Clip audio
Morceau de son échantillonné.

Patch
Programme destiné à améliorer les performances d'un logiciel.

***Cakewalk Audio*, c'est aussi la version 3 du célèbre séquenceur. Et ils en ont tout de même profité pour rajouter quelques petits trucs annexes qui facilitent bien les choses et amènent le produit au ras des stars, tout en gardant son prix « démocratique ». C'est ainsi que l'édition de partition et sa liaison avec les données expressives du MIDI en fait un bon outil d'impression. La présentation des pistes en « clips » aide beaucoup le boulot et l'utilisation (enfin !) de sélection au lasso soulagera beaucoup les fans de *Cakewalk*...**

17/20

- Les astuces de conception.
- L'ergonomie.
- L'intégration facile.

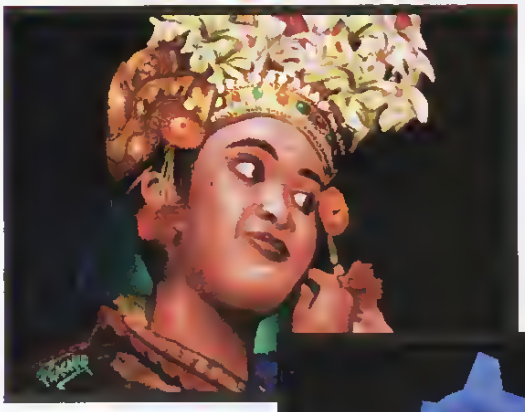
- Devrait vite copier Vision d'Opcode (sur Mac...).

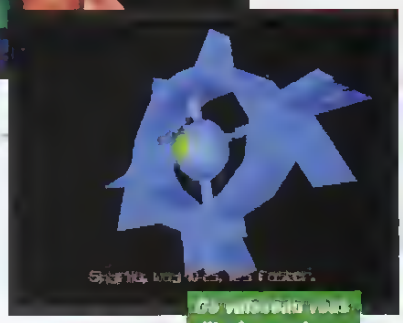
Un *soft* qui facilitera la vie de ses utilisateurs.

Démos et merveilles

10 Démos

La démo française est bien implantée et les Français comptent garder leurs places. À chaque coding party leur titre est remis en jeu mais ils ne faillissent pas à leur réputation. Alors, découvrez vite les nouvelles productions de Silicon et de Kloon, des groupes tricolores qui montent.





Ce vaisseau vous dit sûrement quelque chose !

La vengeance des Français masqués !

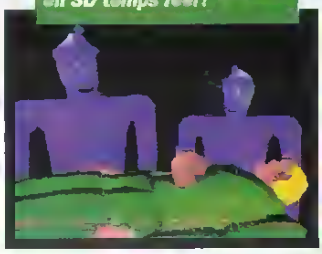
KLOON ET SILICON SUR SCÈNE

COMME je vous l'ai déjà dit, l'une des *codings* les plus attendues est *The Party* qui cette année aura lieu pour la cinquième fois. Fidèle à mon poste, je tâcherai de vous rapporter pour la prochaine fois toutes les créations extraordinaires dont regorge cette *party*. Et ceux qui veulent en savoir plus sur le déroulement d'une *coding* pourront s'informer en images, bien au chaud chez eux, sur *The Party V*. Mais bon, je n'en dis pas plus pour le moment.

Si vous n'avez pas pu vous rendre au Danemark, il vous reste encore la possibilité d'aller en Auvergne pendant les vacances de février 1996 pour la *Volcanic Party II* qui comme l'année dernière est organisée par Mentasm. Et si vous n'êtes toujours pas prêt pour aller en Auvergne vous pourrez vous consoler avec la très célèbre *Hide Party* plus communément appelée *Saturne Party III*.

Elle aura lieu pendant les vacances de Pâques, plus exactement les 26, 27 et 28 avril 1996, à Chelles en région parisienne. Comme d'habitude, de nombreux lots y sont attendus. Si vous débutez dans la démo, c'est le meilleur moyen de vous faire connaître de la scène. Mais n'hésitez pas à vous y rendre même si vous n'êtes pas un programmeur chevronné. C'est une excellente solution pour apprendre des vieux routiers. Pour vous rendre compte de l'ambiance qui règne dans une *coding* jetez-vous sur le *Gasp report* tout en image du groupe Just For Fun. Délire garanti !

Olymp31 : Un véritable court-métrage en 3D temps réel !



Enfin ce mois-ci, les deux groupes à l'honneur sont Kloon et Silicon pour leurs productions spéciales *Wired'95*. Silicon nous a concoctés une petite surprise en nous dévoilant une version jouable mais limitée dans le temps du célébrissime *Bomberman*. La réalisation est géniale. Enfin un jeu où l'on peut jouer à deux, tout comme *Micro Mouse* de Dentifrice (Non, non, je n'ai pas de contrat avec eux mais j'espère bientôt pouvoir vous y faire jouer). Comme d'habitude nous attendons vos productions et infos avec impatience. Si vous désirez organiser une *coding*, surtout n'hésitez pas à nous en faire part. Je vous souhaite une bonne année 1996 et que la force soit avec vous.

Silvère Hanguebard

Rumeurs, infos

Ce mois-ci, des tonnes d'informations sur les scènes française et étrangère me sont arrivées, alors je vous les balance en vrac :

- **Remdy** quitte Arkham et crée son propre groupe Dentifrice
- **Dentifrice** préparent leur super jeu Micro Mouse, les graphs étant réalisés par Ravenloft.
- X dream préparent la **3S2** qui aura lieu fin août 96 à Perpignan si tout va bien
- **Légo-system** bosse sur une démo du doux nom de Ravioli
- Mentasm prepare une nouvelle édition de la **Volcanic** en février 96
- Une **partie cachée** se trouve dans l'intro Wavy de Eclipse, pour la découvrir tapez : « WAVY EL »
- Kloon travaillent sur une démo nommée **Koikidi.** Vince (ex de X dream) vient de les rejoindre en tant que graphiste.
- **Just For Fun** (JFF) vient de réaliser une super production appelée Bedtime for Claudia Schiffer. Ils travaillent actuellement sur leur dernière demo Virus qu'ils préparent pour la Volcante II

Une génération d'avance...

PCFUN

Sons

Images

Jeux

Xavier Chambon 95

3615 PCFUN

Téléchargez des MILLIERS de softs avec *Sapristi Windows* ! Récupérez les meilleurs jeux PC du moment, des utilitaires, des softs de communication, des anti-virus, des animations, des logiciels de musique, de graphisme, des sons, des fontes...
Dialoguez en direct avec les mordus du PC !
Internet s'ouvre à vous !
Questionnez les journalistes de la Rédaction.
Passez vos Petites Annonces !
Des centaines de soluces COMPLÈTES...
Toutes les nouveautés en avant-première sont sur le 3615 PCFUN !

Des nouveautés tous les mois !

Rencontre avec un DJ qui monte

LAURENT BOUSQUET

LA STAR DU SOUNDTRACK

En voyant arriver ce jeune commercial de 23 ans, j'ai eu bien du mal à croire que j'avais affaire au fan de house avec lequel je conversais l'après-midi même au téléphone. Pourtant, derrière ce look bon chic bon genre se cache un DJ passablement passionné, et surtout original puisque tous ses titres ont été réalisés au départ grâce à un simple soundtracker. Difficile à croire pour un auteur qui en est déjà à son deuxième CD-audio ! Pourtant, la réalité est parfois plus romanesque que la fiction, comme en témoigne ma rencontre avec ce musicien débrouillard.

PC.FuN : Quand t'es tu pris de passion pour l'univers du soundtrack ?

Laurent Bousquet : J'avais à peu près quinze ou seize ans. À l'époque, je bidouillais quelques modules sur un Amiga 500 et le logiciel *Protracker*. Mes premiers essais restaient modestes mais j'ai rapidement progressé. Personne ne connaissait alors mes modules. Je me contentais de les faire écouter autour de moi.

Et ensuite ?

J'ai rapidement été limité par la mémoire trop restreinte de la machine. Je ne parvenais plus à faire tenir tous les *samples* en mémoire. J'ai alors acquis un Amiga 1 200. J'ai commencé à faire écouter mes modules dans des soirées. La première fois que j'ai passé *Maite* en boîte, les gens restaient figés comme des pantins. J'étais consterné.

Puis, après quelques passages, la sauce a commencé à prendre. J'ai rapidement été surpris du bon accueil que recevaient mes musiques. Ça m'a encouragé. Peu à peu, elles se sont mises à circuler et elles sont arrivées aux oreilles de maisons de disques. Celles-ci m'ont alors envoyé leurs titres. C'est à cette période que j'ai commencé à être un peu connu dans le milieu de la *dance*.

Quelles ont été les réactions des professionnels quand tu leur a fais écouter tes premières maquettes ?

J'ai beaucoup d'anecdotes à ce sujet. En général, ils écoutaient les morceaux et étaient vraiment branchés. Puis, ils me bombardaient de questions techniques du genre : *« Ah ouaih, sympa le son, t'as utilisé le sampler machin-chose avec la table truc et la boîte à rythme duchmol ? »*, *« C'est samplé à 44 kHz ? »*. Et moi, je me contentais d'acquiescer en me demandant comment j'allais bien pouvoir leur avouer que je bossais avec une carte son et des sons samplés en 8 kHz ! C'est assez drôle de voir que des spécialistes n'y ont vu (ou plutôt entendu) !

J'ai entendu carte son ? Tu as donc changé pour le PC ?

Oui. Désormais, je travaille avec un PC 486 DX2 66, 8 Mo de RAM et une carte son Sound Blaster AWE32 avec 2 Mo de RAM. J'ai aussi un DAT sur lequel j'enregistre les musiques terminées et un clavier. C'est quand même plus commode que le clavier de l'Amiga !

Aucun sampler ou table de mixage ?

J'ai une petite table que je n'utilise quasiment jamais. Je fais la majorité du travail sur PC. Quant au DAT, il m'a été prêté par ma maison de disque !

Quel logiciel utilises-tu aujourd'hui ?

Cakewalk Pro. Après être passé au PC, j'ai cherché un *soundtracker* digne de ce nom mais je n'ai rien trouvé qui égale *Protracker* sur Amiga.

Jamais vu *Fasttracker 2* ?

Non, mais j'aimerais bien l'es-

8 Modules
à écouter avec Winamp
dans CREEZ\LECTEURS\MODS\AXCESS
PC FUN

sayer un jour ou l'autre. Ça me plairais de réutiliser un bon *Soundtrack*. L'avantage des modules, c'est que vous pouvez obtenir un résultat très rapidement.

Assez parlé technique. Quelles sont tes influences musicales ?

Au début, j'étais très *rap*, comme en témoignent mes premiers modules Amiga. Puis j'ai beaucoup aimé la *dance*. Il y a trop de groupes pour que je puisse tous te les citer mais disons que *Pump up the volume* de Mars m'a bien fait tripé.

Qu'aurais tu envie de répondre aux gens qui disent que la *dance*, c'est « takapoum, takapoum » ?

Qu'ils n'écoutent pas la bonne *dance*. Aujourd'hui, tout ce que vous entendez à la radio, c'est de la merde. Les maisons de disque ne pensent qu'au fric qu'elles vont se faire en exploitant le filon. Elles refont toujours la même chose. C'est vrai que la *dance* est certainement la musique la plus facile à faire. Je ne m'en cache pas. Mais c'est surtout l'idée qui compte à la base.

Comment procèdes-tu pour composer une musique ?

Je commence toujours pas la rythmique. C'est ce que j'ai toujours le plus de plaisir à écouter et me donne l'inspiration. Ensuite, je rajoute basse et mélodie. Le reste, c'est du *mix*. Au début, je me contentais de *sampler* les sons. Maintenant, je les travaille beaucoup plus.

Penses-tu que plus de matériel t'aiderait à réaliser de meilleures choses ?

Non ! Au contraire. Quand vous êtes obligé de vous débrouiller, ça vous oblige à puiser dans vos ressources. Vous devez trouver une solution avec vingt *samples* et c'est tout. Plus vous avez de matos, et moins vous aurez à travailler le fond. C'est plus un frein qu'autre chose. C'est exactement la même chose dans l'industrie du jeu.

Tiens ? Comment cela ?

À l'époque de l'Amiga, les concepteurs étaient contraints par le potentiel limité de la machine à optimiser au maximum leur routines. Ils étaient forcés de pousser au maximum leurs limites. Aujourd'hui, les développeurs se disent : *« De toute manière, dans un an, tout le monde aura un Pentium 133, Pourquoi on se casserait à programmer correctement ? »* C'est pareil pour un type qui a une tonne de matos. Il est écrasé. Il ne sait plus quoi faire !

As tu eu envie de laisser tomber ton boulot pour composer à plein temps ?

Oui ! Souvent. Malheureusement, c'est loin d'être une ressource suffisante. De toute façon, je fais ça pour le *fun*, certainement pas pour l'argent.

Quels conseils aimerais-tu donner à ceux qui voudraient se lancer dans l'aventure ?

En tout premier lieu, se contenter du matériel que l'on a. Un casque à l'envers peut servir de micro. De même, j'ai doublé les sorties son de l'Amiga pour obtenir une stéréo correcte. Il y a toujours une solution à votre problème. Il suffit de faire preuve d'astuce. Vous n'avez pas non plus besoin de connaître la musique. Ce ne sont pas les musiciens les plus académiques qui font les tubes. C'est avant tout l'imagination qui est le moteur.

Et les démarches auprès des maisons de disques ?

Faîtes très attention ! Ce sont tous des requins. N'envoyez pas de cassettes. Il faut vous déplacer. Un bon musicien devrait être un bon commercial. Vous devez savoir vous vendre. De même, ne diffusez pas toutes vos bonnes mélodies dans tous les sens. Vous aurez de fortes chances de vous les faire pomper ! Être admis à la SACEM est une bonne chose mais c'est très difficile. Vous devez avoir composé cinq musiques et au moins une doit avoir été diffusée sur disque ou jouée en public. Utilisez *MOD2 MID* pour déposer vos partitions de modules. Faîtes également attention aux *samples* que vous allez reprendre dans des disques. Il faut qu'ils soient très courts. Évitez de pomper les mélodies. Si vous arrivez numéro 1 des *charts* avec un titre pompé, vous risquez de gros ennuis ! Faîtes également gaffe aux clauses tordues dans les contrats. Lisez TOUT !

Des projets pour l'avenir ?

Je vais continuer à sortir des CD. Mais cette fois chez des labels indépendants plus *underground*. J'aimerais également beaucoup faire des musiques pour des jeux. J'ai quelques modules qui s'intégreraient bien à un *shoot*.

Merci et bonne chance.

Propos recueillis par Stéphane Belin

Constat flatteur

Depuis ses débuts sur Amiga, Laurent Bousquet a fait du chemin. Aujourd'hui, il a deux CD-audio de deux titres à son actif dont un, *Maïte*, a été classé 32e parmi les titres les plus diffusés en boîte. Vous pourrez en trouver une première ébauche sous forme de module sur notre CD-ROM. Bien entendu, la version CD-audio a été beaucoup retravaillée. D'autres modules sont présents sur notre CD-ROM, parmi lesquels cinq *mix* et trois musiques. En tous les cas, la preuve est faite qu'avec de l'audace et de la passion, on peut beaucoup. Si lui y est arrivé, pourquoi pas vous ? Envoyez-nous vos modules. Nous continuerons à les diffuser chaque mois.

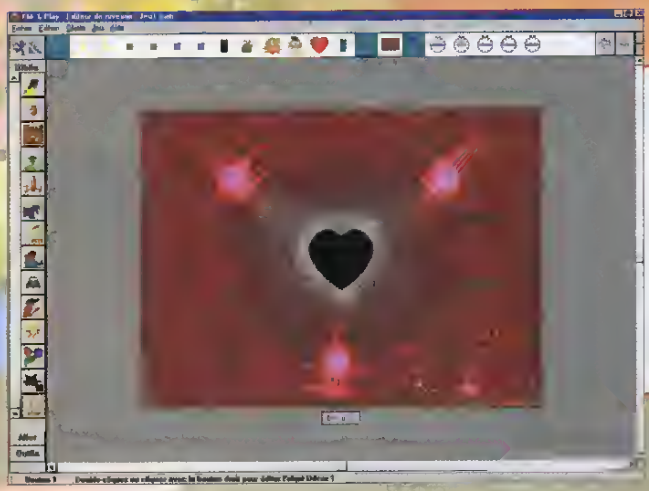
Exercez votre mémoire avec Klik & Play

BEEE BOÔOOP !

Les fêtes sont passées, les verres de champagne traînent encore dans le salon au milieu de ce qui fut un buffet... Il va maintenant falloir faire de l'ordre, tout ranger, tout remettre à sa place, avoir un peu de mémoire. Mais la mémoire c'est vers la tête que ça se joue, et en ce moment votre tête ressemble plutôt à une boîte de nuit un samedi soir de pleine lune. Et PC FUN, une fois de plus, va vous venir en aide. Au lieu de prendre une aspirine, prenez votre *Klik & Play*, et exercez votre mémoire avec *Beee Boôoop*, le jeu que je vous propose.

Depuis le numéro 1 de PC FUN, nous vous proposons de réaliser un jeu à chaque numéro à partir du logiciel complet de *Klik & Play*. Avec l'aide de François Lionel, l'un des concepteurs du logicel, apprenez à vous servir de *Klik & Play* et envoyez-nous vos créations. Les meilleurs seront récompensés !
Comme chaque mois, les Étranges Libellules vous font bénéficier d'une nouvelle librairie pour votre *Klik & Play*. Il suffit de copier les fichiers PCFUN_12.GAM et PCFUN_12.IMG dans votre répertoire «LIBS» de votre copie de *Klik & Play*. Vous bénéficierez ainsi d'une nouvelle librairie nommée «PC FUN numero 11 - Beee Boôoop».

SUIVEZ LA FLÈCHE



Le *BeeeBoôop*, contrairement à ce qu'on pourrait penser, n'est pas un nouveau téléphone mobile mais un jeu fort ancien pratiqué dans des territoires inconnus. Le principal but du jeu est de mémoriser une combinaison puis de la rejouer. Cela n'est pas sans rappeler un jeu commercial de notre enfance appelé, si mes souvenirs sont bon : *Simon*. Voici donc un simon électronique.
Commençons par planter le décor. Ouvrez la nouvelle librairie en cliquant dessus. Vous trouverez l'objet de décor fort judicieusement nommé «Décor 1». Il fait exactement la taille de l'écran. Vous remarquerez le trou au milieu, ainsi qu'un endroit prévu pour mettre le numéro du niveau.

Cliquez sur l'objet «Cœur» et déposez-le au milieu à sa place dans le creux. Vous trouverez également un objet compteur appelé «STAGES» qui servira à marquer les niveaux. Placez-le sous la mention STAGE du décor. Et pour finir de constituer l'aspect graphique du jeu, déposez les trois personnages comme sur l'illustration.

Avant de programmer un jeu, il est parfois utile de réfléchir un peu (ou beaucoup...) à sa réalisation. Dans ce jeu du Simon, nous allons devoir faire rejouer à l'ordinateur une combinaison, qu'il s'en souvienne, qu'il puisse comparer les réponses du joueur, etc. Il n'est pas possible d'utiliser des chiffres ou des fichiers, nous aurons donc recours aux possibilités graphiques de *Klik & Play*. Il nous suffit de coder la combinaison en graphique et d'associer un graphique à un personnage.
Dans la librairie vous trouverez également de petits objets rectangulaires appelés «Curseur», «Fin curseur», «Micro...» et «Joueur...». Les objets «Micro...» correspondront à la combinaison formée par l'ordinateur. Les objets «Joueur...» serviront pour la combinaison proposée par le joueur. Prenez-les et déposez-les dans un coin à l'extérieur du terrain de jeu.

Une fois ceci fait, nous faisons avancer le curseur qui va lire la combinaison déjà mise en place. Nous tirons un nombre au hasard et mettons « Routine » à 2.

- [Routine]= 1
  - [Routine]: Fixer le compteur à 2
  - [Curseur]: Fixer la position X en 10 + X[" [Curseur]"]
  - [Random]: Fixer le compteur à random(3)

- [Routine]= 2
- [Random]= 0
- Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroMarylin]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3
  - : Jouer le son digitalisé marlyn01
  - [Marylin]: Forcer la séquence d'animation: Fun 1

- [Routine]= 2
- [Random]= 1
- Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroMarylin]
  - : Jouer le son digitalisé marlyn02
  - [Marylin]: Forcer la séquence d'animation: Fun 2
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3

- [Routine]= 2
- [Random]= 2
- Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroMarylin]
  - : Jouer le son digitalisé marlyn03
  - [Marylin]: Forcer la séquence d'animation: Fun 3
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3

En testant la collision entre un objet « Micro... » et le curseur nous pourrons déterminer quel personnage nous devons animer. Et nous lancerons une animation au hasard. Nous examinerons d'abord le cas de Marilyn. Vous pouvez voir combien les événements se ressemblent. En cas de détection positive, nous lançons une animation ainsi que l'échantillon sonore correspondant. Sans oublier d'incrémenter « Routine ».

Nous examinons maintenant tous les cas possibles qui sont au nombre de trois. Nous rajoutons 1 à STAGE qui au début passera ainsi de 0 à 1, et « Routine » est changé en 1. Nous créons, suivant le personnage, un objet « Micro... » en haut de l'aire de jeu, à gauche. L'événement suivant est destiné à replacer à la bonne position ces objets. Ne pouvant agir directement sur un objet créé, il suffit de prendre tous les objets contenus dans une zone dans laquelle vous créez votre objet. La position des objets « Micro... » évoluera de 10 en 10. Nous utilisons ici la valeur de « STAGE » pour savoir de combien est longue la combinaison à trouver.

- [Routine]= 0
- [Random]= 0
  - : Créer [MicroMarylin] at [5,-40]
  - [STAGE]: Ajouter 1 au compteur
  - [Routine]: Fixer le compteur à 1

- [Routine]= 0
- [Random]= 1
  - : Créer [MicroGregor] at [12, 21]
  - [STAGE]: Ajouter 1 au compteur
  - [Routine]: Fixer le compteur à 1

- [Routine]= 0
- [Random]= 2
  - : Créer [MicroGloomy] at [0 32]
  - [STAGE]: Ajouter 1 au compteur
  - [Routine]: Fixer le compteur à 1

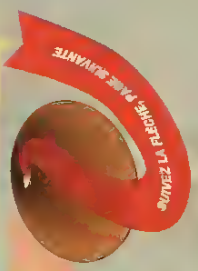
- Prendre tous les objets dans la zone de [0 -56] à [45,-6]
  - [MicroMarylin]: Fixer la position X en value[" [STAGE]"] * 10 + 10
  - [MicroMarylin]: Fixer la position Y en 490
  - [MicroGregor]: Fixer la position X en value[" [STAGE]"] * 10 + 10
  - [MicroGregor]: Fixer la position Y en 490
  - [MicroGloomy]: Fixer la position X en value[" [STAGE]"] * 10 + 10
  - [MicroGloomy]: Fixer la position Y en 490

- [Routine]= 2
- [Random]= 0
- Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroGregor]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3
  - : Jouer le son digitalisé gregor01
  - [Gregor]: Forcer la séquence d'animation: Fun 1

- [Routine]= 2
- [Random]= 1
- Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroGregor]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3
  - : Jouer le son digitalisé gregor02
  - [Gregor]: Forcer la séquence d'animation: Fun 2

- [Routine]= 2
- [Random]= 2
- Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroGregor]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3
  - : Jouer le son digitalisé gregor03
  - [Gregor]: Forcer la séquence d'animation: Fun 3

Nous faisons de même maintenant avec Gregor, les événements restent les mêmes, seuls les objets changent.

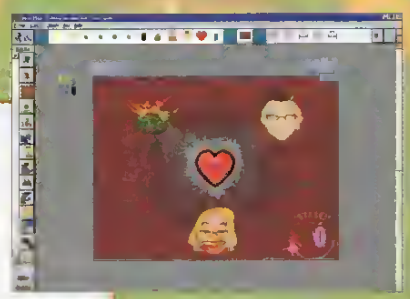


Au commencement « Routine » est à 0, et nous devons donc positionner le curseur au bon endroit et tirer un nombre au hasard dans « Random ». Attention, le chiffre que vous donnez pour le tirage au sort est la borne supérieure exclue.

- [Routine]= 0
  - [Curseur]: Fixer la position X en 10
  - [Curseur]: Fixer la position Y en 490
  - [Random]: Fixer le compteur à random(3)

- **Toutes les 01"-00**
  - **[Tempo]: Ajouter 1 au compteur**

Un peu de théorie s'impose. Nous allons devoir, dans ce jeu, isoler certaines parties du programme, par exemple le programme doit pouvoir tester la combinaison du joueur à un moment donné sans avoir à faire autre chose. Nous allons donc définir des sous-programmes avec un compteur du nom de « Routine » qui prendra différentes valeurs en avançant dans le jeu. Comme souvent nous utiliserons un compteur « Tempo » pour mettre des points d'attente. Chaque personnage a trois animations différentes, et il faudra également tirer au sort le personnage à animer. Nous allons donc utiliser un compteur « Random » dévoué à ne servir qu'à ça. Enfin un compteur « Joueur » nous servira dans la partie vérification de la combinaison.
Et maintenant place à la programmation ! Nous allons déjà mettre en place notre système de chrono. Au lieu de le démarrer quand nous avons besoin, il tournera tout le temps mais nous pourrons le mettre à zéro à tout moment.



Vous avez sans doute remarqué dans la librairie de nombreux compteurs. Alors, sans plus attendre prenez les sauf le « STAGE » déjà utilisé, et posez-les à côté de l'aire de jeu.

Suivez le guide

Le test est des plus simples. Nous allons lancer l'objet curseur et s'il rentre en collision à la fois avec « Micro... » et « Joueur... » d'un personnage c'est bon, nous incrémentons le compteur « Joueur ». Quand le « Curseur » rentre en collision avec « Fin Curseur » c'est qu'il n'y a plus de pièces à tester, nous augmentons alors « Routine » à 7.

- [Routine]= 6
  - [Curseur]: Fixer la position X en 10 + X("[Curseur]")
- [Routine]= 6
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroMarylin]
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [JoueurMarylin]
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
- [Routine]= 6
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroGregor]
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [JoueurGregor]
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
- [Routine]= 6
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroGloomy]
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [JoueurGloomy]
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
- [Routine]= 6
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [Fincurseur]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 7

Et nous finirons par Gloomy avec toujours les mêmes événements.

- [Routine]= 2
- [Random]= 0
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroGloomy]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3
  - : Jouer le son digitalisé gloomy01
  - [Gloomy]: Forcer la séquence d'animation: Fun 1
- [Routine]= 2
- [Random]= 1
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroGloomy]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3
  - : Jouer le son digitalisé gloomy02
  - [Gloomy]: Forcer la séquence d'animation: Fun 2
- [Routine]= 2
- [Random]= 2
  - Collision entre l'objet [Curseur]et l'objet [MicroGloomy]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 3
  - : Jouer le son digitalisé gloomy03
  - [Gloomy]: Forcer la séquence d'animation: Fun 3

Si la routine est à 5 nous testons si le joueur doit encore jouer en testant les valeurs de « Joueur » et « STAGE ». Si le joueur doit encore jouer, nous remettons la routine à 4, sinon nous positionnons l'objet « Fin Joueur » en fin de la combinaison et nous augmentons « Routine » en 6 pour le test.

- [Routine]= 5
- [Tempo]= 2
  - value("[Joueur]") = value("[STAGE]")
  - [Joueur]: Fixer le compteur à 0
  - [Routine]: Fixer le compteur à 6
  - [Fincurseur]: Fixer la position X en 10 * value("[STAGE]") + 30
  - [Fincurseur]: Fixer la position Y en 490
- [Routine]= 5
- [Tempo]= 1
  - value("[Joueur]") <> value("[STAGE]")
  - : Ignorer
  - [Routine]: Fixer le compteur à 4

Maintenant si « Routine » est à 3 cela veut dire qu'il restait une pièce dans la combinaison, nous devons donc poursuivre l'exploration.

- [Tempo]= 1
- [Routine]= 3
  - [Routine]: Fixer le compteur à 1
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0

« Routine » est toujours à 2, c'est donc la fin de la ligne. Nous allons alors remettre à zéro « Joueur », tiré un chiffre au hasard dans « Random ». Nous allons également jouer un échantillon « Gong » pour signifier au joueur qu'il peut jouer.

- [Tempo]= 1
- [Routine]= 2
  - [Routine]: Fixer le compteur à 4
  - : Jouer le son digitalisé gong
  - [Joueur]: Fixer le compteur à 0
  - [Curseur]: Fixer la position X en 10
  - [Curseur]: Fixer la position Y en 490
  - [Random]: Fixer le compteur à random(3)

De la même façon que plus haut, nous repositionnons les petits « Joueurs... » nouvellement créés. Mais le Y doit être en 500 alors qu'il était en 490 pour « Micro... » et le X est basé non plus sur « STAGE » mais sur « Joueur ».

- Prendre dans les objets dans la zone de [0,-55] à [45,-8]
  - [JoueurMarylin]: Fixer la position X en value("[Joueur]") * 10 + 10
  - [JoueurMarylin]: Fixer la position Y en 500
  - [JoueurGregor]: Fixer la position X en value("[Joueur]") * 10 + 10
  - [JoueurGregor]: Fixer la position Y en 500
  - [JoueurGloomy]: Fixer la position X en value("[Joueur]") * 10 + 10
  - [JoueurGloomy]: Fixer la position Y en 500

Nous attendons maintenant que le joueur compose sa combinaison. Dès qu'il clique sur une zone, nous lançons une animation depuis le « Random », et surtout nous créons un objet « Joueur... » en haut toujours à gauche. Sans oublier de faire évoluer « Routine » à 5.

- [Routine]= 4
- [Random]= 0
- L'utilisateur clique avec le bouton gauche clique dans la zone de [237,330] à [397,471]
  - Créer [JoueurMarylin] at [16, 22]
  - : Jouer le son digitalisé marlyn01
  - [Marylin]: Forcer la séquence d'animation: Fun 1
  - [Routine]: Fixer le compteur à 5
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0
- [Routine]= 4
- [Random]= 1
- L'utilisateur clique avec le bouton gauche clique dans la zone de [237,330] à [397,471]
  - : Jouer le son digitalisé marlyn03
  - Créer [JoueurMarylin] at [16, 22]
  - [Marylin]: Forcer la séquence d'animation: Fun 2
  - [Routine]: Fixer le compteur à 5
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0
- [Routine]= 4
- [Random]= 2
- L'utilisateur clique avec le bouton gauche clique dans la zone de [237,330] à [397,471]
  - : Jouer le son digitalisé marlyn03
  - Créer [JoueurMarylin] at [16, 22]
  - [Marylin]: Forcer la séquence d'animation: Fun 3
  - [Routine]: Fixer le compteur à 5
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0

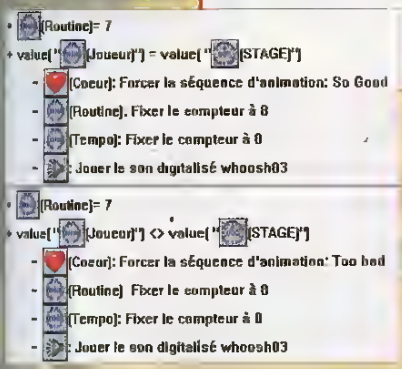
Évidemment, nous devons faire pareil pour Gloomy.

- [Routine]= 4
- [Random]= 0
- L'utilisateur clique avec le bouton gauche clique dans la zone de [411,46] à [566,187]
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0
  - Créer [JoueurGloomy] at [0, 15]
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
  - [Routine]: Fixer le compteur à 5
  - : Jouer le son digitalisé gloomy01
  - [Gloomy]: Forcer la séquence d'animation: Fun 1
- [Routine]= 4
- [Random]= 1
- L'utilisateur clique avec le bouton gauche clique dans la zone de [411,46] à [566,187]
  - Créer [JoueurGloomy] at [0, 15]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 5
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
  - : Jouer le son digitalisé gloomy02
  - [Gloomy]: Forcer la séquence d'animation: Fun 2
- [Routine]= 4
- [Random]= 2
- L'utilisateur clique avec le bouton gauche clique dans la zone de [411,46] à [566,187]
  - Créer [JoueurGloomy] at [0, 15]
  - [Routine]: Fixer le compteur à 5
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0
  - [Joueur]: Ajouter 1 au compteur
  - : Jouer le son digitalisé gloomy03
  - [Gloomy]: Forcer la séquence d'animation: Fun 3

Le reste est classique, suivant si le joueur a réussi ou non, ce que nous testons en faisant un test entre « Joueur » et « STAGE ». Un petit effet sonore et une animation viendront de toute façon finir ce stage. Nous augmentons « Routine » à 8.

- [Routine]= 7
+ value("[Joueur]") = value("[STAGE]")
  - [Coeur]: Forcer la séquence d'animation: So Good
  - [Routine]: Fixer le compteur à 8
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0
  - : Jouer le son digitalisé whoosh03

- [Routine]= 7
+ value("[Joueur]") <> value("[STAGE]")
  - [Coeur]: Forcer la séquence d'animation: Too bad
  - [Routine]: Fixer le compteur à 0
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0
  - : Jouer le son digitalisé whoosh03



Ces derniers événements vont soit recommencer un autre stage soit passer au niveau suivant si l'événement est exécuté. Mais par défaut c'est le premier qui est exécuté, le nombre 62 sert à limiter le nombre de niveaux possibles. Ne pas oublier de détruire les objets de la combinaison du joueur, mais sans détruire ceux de l'ordinateur. Et pour boucler, il suffit de mettre « Routine » à 0.

- [Routine]= 8
- [Tempo]= 2
- [STAGE]<> 62
+ value("[Joueur]") = value("[STAGE]")
- Prendre tous les objets dans la zone de (5,500) à (652,520)
  - [Routine]: Fixer le compteur à 0
  - [Tempo]: Fixer le compteur à 0
  - [JoueurMarylin] : Détruire
  - [JoueurGregor] : Détruire
  - [JoueurGloomy] : Détruire

- [Routine]= 8
- [Tempo]= 2
  - : Scène suivante

Klik & Play - Editeur de scénarios - beebooop.gam

Fichier Edition Objets Jeu Aide

Aller

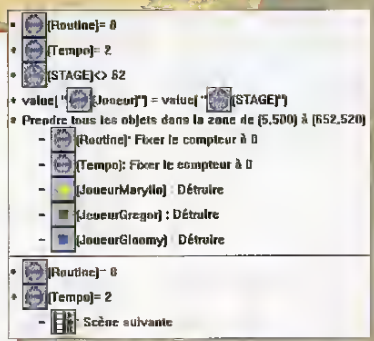
Outils

scène 1 — Image

scène 2 — Niveau

scène 3 — Image

scène 4 — Suite



Le jeu ne serait pas complet sans une image d'introduction et une image de fin. Dans l'éditeur de scénario, il suffit de définir deux niveaux images et de rajouter celles-ci. Vous ne manquerez pas de modifier le setup de la dernière image pour que lors d'un clic, il n'essaye pas de passer à la scène suivante mais recommencer à la première. Et n'oubliez pas de modifier le *timing* pour qu'il ne reste pas à 0.

Fenêtre

☑ Taille fenêtre de jeu

☑ Utiliser palette de couleurs du jeu

☐ Afficher barre de menus du jeu

Musiques pour cette image

Ajouter

Jouer

Supprimer

☐ Aléatoire

☐ Garder musiques précédentes

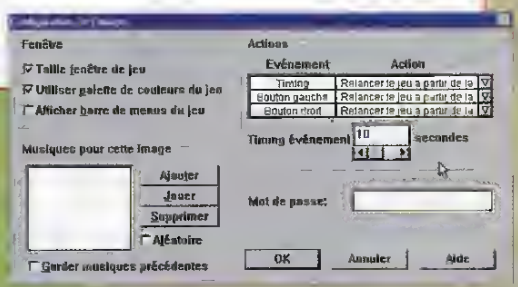
Actions

Evénement	Action
Timing	Relancer le jeu à partir de la
Bouton gauche	Relancer le jeu à partir de la
Bouton droit	Relancer le jeu à partir de la

Timing événement 10 secondes

Mot de passe:

OK Annuler Aide



Vous voici maintenant en possession d'un superbe *Simon* électronique, mais surtout d'un jeu prêt à être modifié en fonction de vos besoins, et aussi de vos graphismes. L'utilisation d'un compteur pour définir des procédures au sein de *Klik & Play* est très appréciable. Comme d'habitude, nous comptons sur vous pour nous épater, nous éblouir, nous époustoufler par vos créations en *Klik & Play*. Toute la rédaction de **PCFuN** attend avec impatience le facteur...

François Lionet

KLIK & PLAY

BEEE BOOOOP!

boopez votre micro avec Marilyn, Grégoire, Gloomy, et aussi The Creature, Marie-Edwige n°9, Albert Sinus, Yoman et plein d'autres. Ce sont tous des Boopers à découvrir dans les librairies Crazy cars et Beeebooop 10 et 11 d'Étranges Libellules pour Klick & Play. Plus d'images et de sons pour boooper de plaisir.

NOM : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ **Age :** _____

Ville : _____ **Pays :** _____

N° de librairie (50 F l'unité)	Montant
☐ 1- Arsenal militaire	.....
☐ 2- Fabuleuses machines volantes	.....
☐ 3- Sea war	.....
☐ 4- Shoot'em up 1	.....
☐ 5- Pinball	.....
☐ 6- Shoot'em up 2	.....
☐ 7- Formula Fun	.....
☐ 8- Tetriche	.....
☐ 9- Gore Fighter	.....
☐ 10- Crazy Cars	.....
☐ 11- BeeeBooop	.....
Frais de port	20
Total	

Bon de commande à adresser à

ÉTRANGES LIBELLULES
17, rue des Archers - 69002 Lyon

Disk : ❍ 3"1/2 ❍ 5"1/4

Règlement par chèque libellé à l'ordre d'**Étrange Libellules**

Suivez le guide

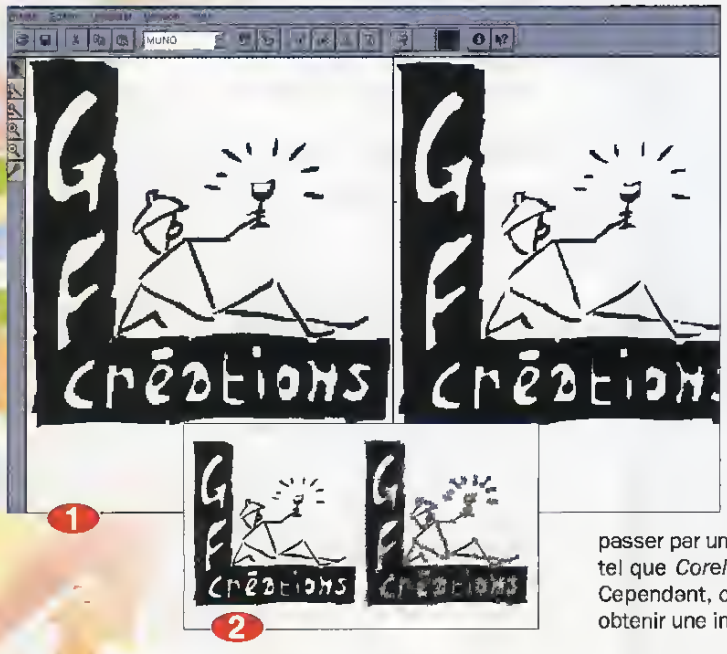
Ham-Burker était désormais à ma merci. L'aide de mon équipage me faisait pourtant cruellement défaut. La majorité de mes fidèles compagnons errait dans les coursives ou le poste de commandement. Certains, plus atteints que d'autres, totalement dévêtus et poussant des cris de bêtes, se poursuivaient pour assouvir des besoins que la morale réprouve. Malgré une furieuse envie de participer à tous ces ébats, je parvins à me placer derrière mon ennemi juré. C'en était fini de Ham-Burker.

G. Terrier, extrait de « Jusqu'au bout sur mon Corel », la version X bientôt en vente ?

CorelDRAW! Attention, travaux... pratiques

LA CONQUÊTE FINALE

Si vous ratez un épisode, toutes les étapes précédentes seront reprises sur le CD suivant. Pour maintenir le suspense créatif, nous ne vous dévoilons pas l'illustration finale, sachez seulement que ça va avoir de la gueule et que la S.F. sera mise à mal !



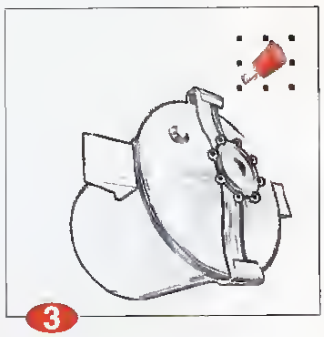
1 Des logos à gogo

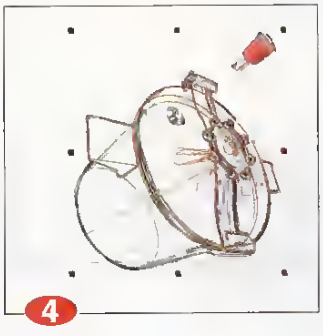
POUR ceux d'entre vous, je sais que vous êtes au moins deux, qui se sont lancés dans la réalisation du logo de **PC FuN**, comme je l'indiquais dans le précédent numéro, vous trouverez celui-ci sur le CD-ROM de ce numéro dans le répertoire « CREEZ\COREL\ », sous le nom de LOGO.CDR. La méthode que je vous indiquais pour retracer le logo est en fait celle qui s'avère la plus performante et la plus rapide. En plaçant l'image *bitmap* sur un plan fixe et en retraçant celui-ci sur un autre plan avec l'outil plume, on obtient des résultats plus satisfaisants que de passer par un logiciel de vectorisation tel que *CorelTRACE*. 1

Cependant, ce module est utile pour obtenir une image brute comme celle du fichier « LOGOGF.CDR » 2 obtenu après vectorisation automatique du fichier « LOGOGF.TIF ». La vectorisation de ce type d'illustration est possible par *CorelTRACE* car le but recherché est d'avoir un objet imprécis et à l'aspect dessiné à la main. Dans d'autres cas, il faudra plutôt recourir à la méthode employée pour le logo de **PC FuN**.

2 Sweet Cooker, le vaisseau

VOICI enfin venu le moment de découvrir le héros de la saga *CorelDRAW!*. Du côté de sa construction, c'est l'un des points essentiels de notre illustration. Ouvrez le fichier « COCOTTE.CDR ». L'illustration représente une image *bitmap* positionnée sur un plan verrouillé. Cette image provient en fait d'une image de synthèse en 3D sur laquelle divers filtres ont été appliqués pour faire ressortir les lignes de contour des formes et des éclairages. Tout comme pour le logo de **PC FuN**, nous retraçons ces contours pour obtenir au final une forme géométrique plus complexe et

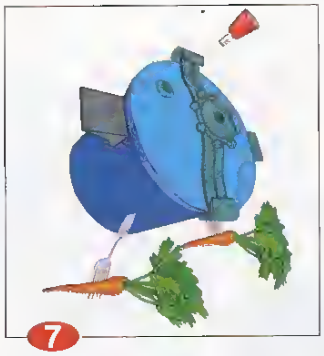

3

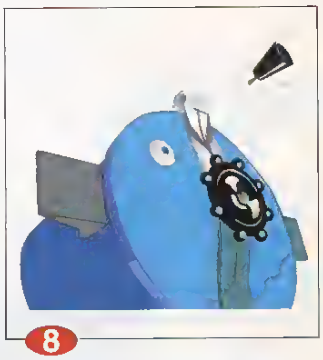

4

5

entièrement vectorielle. Reportez vous aux différentes captures pour retracer le vaisseau spatial et notez l'utilisation de couleurs de base contrastées pour définir les éléments finalisés. Vous trouverez un fichier intermédiaire, nommé « COCOTTE4.CDR » sur le CD-ROM, qui servira à créer la version finale de Sweet Cooker. 3 4 5

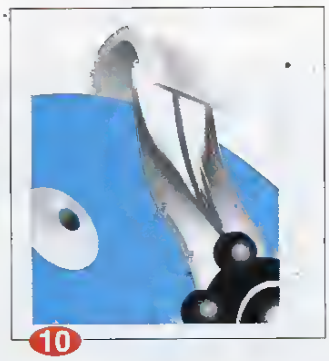
6


7


8

Le vaisseau utilise des fourchettes de stabilisation. L'une d'entre elles est représentée dans la capture suivante et le fichier résultant est sur le CD-ROM avec comme nom « COCOTTE5.CDR ». 6

9


10

11

Recréez de votre côté l'autre fourchette et aidez-vous de la capture d'écran pour terminer les stabilisateurs qui, comme vous le voyez, sont d'un modèle très récent puisqu'ils sont équipés de carottes antiroulis. Ces carottes proviennent des *cliparts Corel* proposés sur le disque 1 du logiciel dans la catégorie « Aliments ». Le fichier « CAROTTE.CDR » représente l'un de ces stabilisateurs. Si vous décidez de créer vos propres carottes, importez celles-ci du répertoire des *cliparts Corel* et appliquez différents effets d'enveloppe et de perspective pour les adapter à la perspective générale du vaisseau. Travaillez également les feuilles pour ne pas avoir une recopie exacte d'une carotte à l'autre. 7

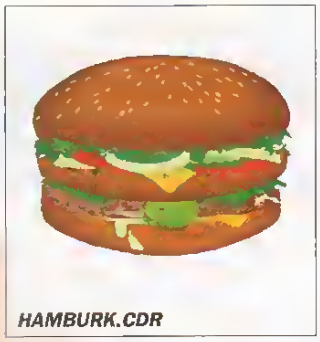
Sweet Cooker étant un vaisseau très brillant dont l'alliage reste cependant secret, sa mise en couleur est faite à partir de divers dégradés de formes utilisant des remplissages de couleurs à base de noir et de blanc. Notez la réalisation des effets de lumière sur la poignée. L'ensemble des reflets et des lumières est finalement réalisé au mieux pour donner l'impression d'un métal proche de l'inox. Le fichier final du vaisseau s'appelle « COTTE4.CDR », réglez de votre côté les différents effets de couleurs pour arriver à un résultat satisfaisant. On pourra se servir d'un fond de page noir pour bien contrôler l'ensemble. 8 9 10 11 12 13 14

12

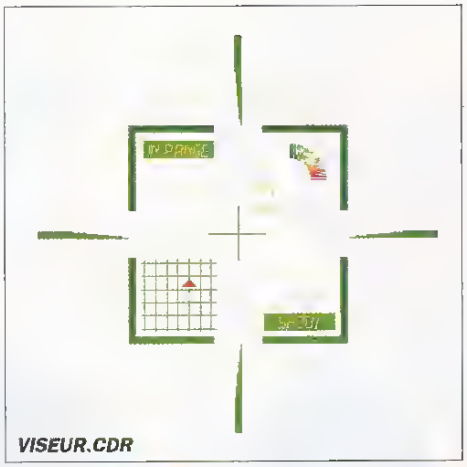
13

14

Suivez le guide



HAMBURK.CDR



VISEUR.CDR

COTTE4.CDR

LOGOGF.CDR

L'ASSAUT FINAL

LE peu de temps qui m'est désormais imparti pour terminer notre illustration m'oblige à passer sous silence certains aspects de construction. L'ensemble des méthodes que nous avons pu étudier ensemble, depuis le premier article portant sur *Corel DRAW!*, devrait vous permettre de réaliser assez facilement l'illustration finale. Quoiqu'il en soit vous trouverez l'ensemble des éléments définitifs nécessaires à la mise en page finale. Ces éléments sont les

fichiers suivant : «COTTE4.CDR» pour le vaisseau, «ÉTOILE12» pour le fond de page, «HAMBURK.CDR» pour l'infâme Ham-Burker, «LOGO.CDR» pour le logo PCFuN, «LOGOGF.COR» pour mon logo et «VISEUR.CDR» pour le viseur qui, bien positionné, permettra de guider correctement l'ensemble des armes destructrices nécessaires à l'atomisation finale de l'abominable Ham-Burker.

Tous ses éléments pourront ensuite être positionnés entre eux et mis en page selon votre goût. Pour ma part, je vous propose le fichier final «ETOILFIN.CDR» sur un format A3 avec d'un côté notre fond étoilé sur la gauche et le vaisseau Sweet Cooker sur la droite, se détachant sur un fond noir. J'ai également ajouté des effets de traînée sur le vaisseau avec des objets objectifs offrant une transparence de 60 %.

La taille finale de ce fichier dépasse légèrement le mégaoctet et demandera peut être un certain temps de réaffichage suivant le type de carte vidéo que vous possédez. Si, comme moi, vous êtes équipé d'une carte vidéo ATI Mach 64, ne trouvez pas étrange d'obtenir un affichage défectueux sur la transparence du mot SWEET. On arrive en effet à une limite de traitement vidéo de cette carte. Sachez toutefois que le problème n'est que visuel et qu'il n'existe pas lors de l'impression. L'histoire ce termine ici, elle pourrait être réécrite en utilisant maintenant *Corel DRAW! 6*, mais c'est une autre histoire.

Guy Terrier

Compuserve :
Guy Terrier,100343,2124

Internet :
gterrier@Worldnet.net

NETSCAPE NAVIGATOR INCLUS

Vous propose en avant première

LE NOUVEAU LOGICIEL

NAVIGATOR 1.12 I

EN FRANÇAIS !

N°1 DES VENTES DE LOGICIELS AUX U.S.A.

Le logiciel de navigation sur INTERNET le plus performant et le plus simple du monde.

Plus de 80 % du marché

- Comprend un e.mail (boîte à lettres électronique) en français.
- S'installe automatiquement.
- Vérifie et optimise les ressources de votre PC.
- Bénéficie de la prochaine mise à jour gratuite (version 2.0).
- Assistance technique téléphonique gratuite.

DÉCOUVREZ LIBREMENT ET GRATUITEMENT LES PRINCIPAUX SERVICES D'INTERNET (1 mois gratuit sur les 4 premiers fournisseurs Français d'accès).

DISPONIBLE CHEZ TOUS LES DISTRIBUTEURS
CD SOURCES, TÉL. 36 68 66 55

ATTENTION offre en fonction des stocks disponibles

Demande de documentation

à renvoyer à CD Sources - BP 145 - 92135 Issy-les-Moulineaux Cedex.

☐ Merci de m'adresser une documentation complète sur Netscape Navigator

☐ Merci de m'adresser gratuitement la version d'évaluation (30 jours).

Offre limitée aux 500 premières demandes

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

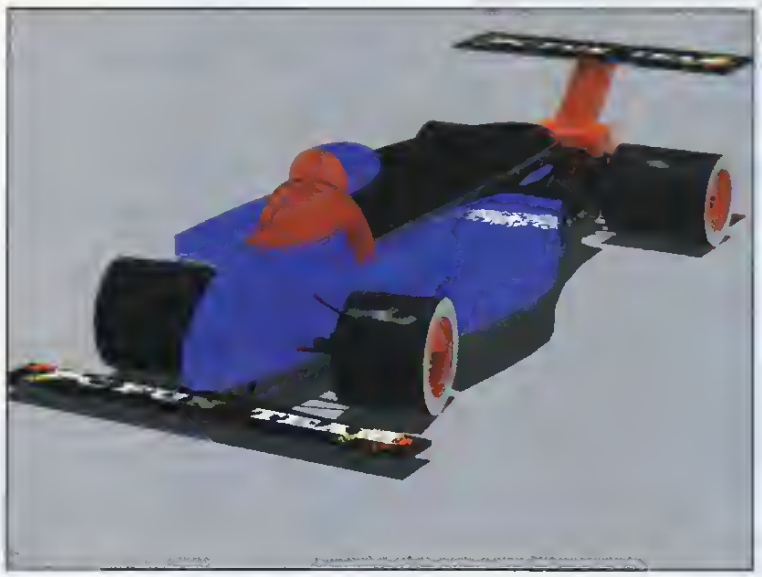
_____

Code Postal _____ Ville _____

Date de naissance (facultatif) _____

PCF 01/96 - NN - PC Fun RCS ROUBAIX B 397 958 190 - 01/96 Comanche

Créer des images de synthèse sympa, ça vous branche ? Vous avez peur qu'on vous refasse le coup de la boule rouge sur un sol en marbre !? Ne vous inquiétez pas, ce ne sera (presque) pas notre propos. Vous voilà rassurés, alors avec au minimum un 386, un écran VGA, et une souris, en avant pour la création !!



Devenez un pro de POV

PERSISTANCE OF VISION

Les outils nécessaires

Le couple modeleur/*ray-tracer* utilisé sera le suivant : le *shareware Moray 1.53* et le logiciel *Faster than POV 2.2* (FTP). Sans vouloir justifier ce choix sur trois pages, précisons tout de même que si, à ce jour, *Persistance of Vision* (POV) est encore la référence des *ray-tracers*, l'auteur de FTP a « simplement » retravaillé les sources originales de POV pour optimiser les vitesses de calcul. Ainsi la syntaxe et l'environnement restent les mêmes, seule la vitesse de rendu change ! Quant à *Moray*, sans être *3D Studio* (N.D.L.R. : LA référence selon certains, n'est-ce pas Cracker ?), il n'en demeure pas moins un (très) bon modeleur sous DOS et sans doute le plus répandu.

L'installation

Créez un répertoire sur le disque (par exemple « FTP »), puis, depuis le CD-ROM, copiez le contenu de *Moray* et de FTP. Sans oublier les petits *batchs* : P1.BAT et P2.BAT. P1 lance un rendu en 320 x 200 avec des options moyennes, P2 est identique en résolution mais d'une qualité de rendu supérieure. Enfin, renommez « FTPOV.EXE » en « POVRAY.EXE ».

Le déroulement

Voici le plan que nous allons suivre sur trois numéros.

➢ Création d'une scène simple afin d'avoir un aperçu des commandes et de découvrir trois éléments de base indispensables : la caméra, la lumière et la texture.

➢ Aller plus avant en introduisant des données de plus en plus complexes. En clair, passer d'une boule rouge (vous n'y échapperez pas !) à une voiture de sport stylisée.

D'entrée, une erreur...

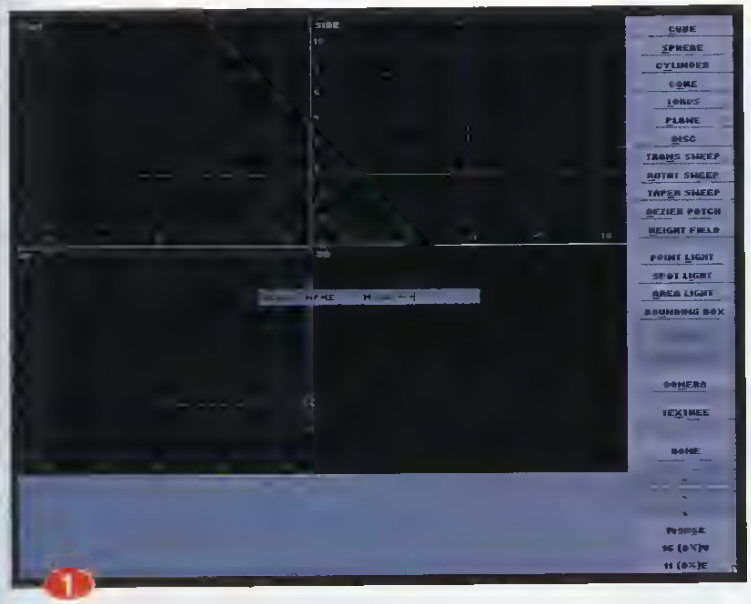
Si, placé dans le répertoire FTP, *Moray* est lancé tout de suite, on voit alors apparaître sur l'écran, un *warning* indiquant une erreur, suivie de l'interface d'introduction de *Moray*. Ce *warning* n'empêche pas le programme de tourner, mais « casse » quelque peu la logique de l'ensemble. Pour travailler dans un environnement plus cohérent voici la marche à suivre. Éditez le fichier MORAYPOV.CFG (fichier des paramètres de *Moray*) et procédez comme suit.

Éliminer le warning

L'instruction qui génère le *warning* se trouve en ligne 3 : « PrintPath20 ». Celle-ci demande en fait dans quel répertoire se trouve POV. Comme nous l'avons placé dans « C:\FTP », il suffit de remplacer le chemin « C:\POVRAY\SCENES\ » par « C:\FTP » et adieu le *warning* !

Pendant que nous y sommes, nous avons également la possibilité de modifier la résolution de l'écran, ainsi que le nombre de couleurs de l'interface. Pour cela il suffit de modifier les données de la ligne 12 : « GraphicsMode ». Les définitions possibles sont : 640 x 480 x 16 (défaut) ou 640 x 480 x 256 ou 800 x 600 x 16 ou 800 x 600 x 256 ou 1024 x 768 x 16 ou 1024 x 768 x 256. Les nombres 16 et 256 représentent le nombre de couleurs. Ainsi, selon le type de carte et de moniteur dont on dispose, il suffit de choisir la résolution la plus adaptée. Par exemple, la configuration en 640 x 480 x 256 semble correcte sur un 14 pouces.

Comme le reste des paramètres ne nous intéressent pas (pour le moment), il ne reste plus qu'à sortir de l'éditeur en sauvegardant les modifications. Précisons que *Moray* est capable de lancer POV en interne, avec quelques manipulations, dont nous nous passerons grâce à P1.BAT.



1

C'EST REPARTI !

Lancez *Moray*. L'écran d'introduction se présente. Un clic sur le bouton gauche de la souris introduit l'interface de travail. Un clic sur le bouton « Create » ouvre le sous-menu « Creation » dans lequel de nouvelles commandes s'affichent. Cliquez alors sur la case « Sphere ». Une boîte de dialogues s'ouvre au milieu de l'écran et propose (par défaut) un nom à donner à la sphère. Pas terrible comme nom ?! Pour le modifier, il suffit d'en saisir un autre au clavier, par exemple « ma sphère » (les espaces sont autorisés) et de valider. 1

Une sphère apparaît dans trois des quatre fenêtres de *Moray*. Cliquez ensuite sur la case « Done » en bas de l'écran pour « fermer » le sous-menu « Creation ». Cliquez maintenant sur la case « Camera », acceptez ou changez le nom de la caméra et validez. La sphère est maintenant visible dans la quatrième fenêtre alors que dans les trois autres une sorte de pyramide parcourue d'une ligne s'est matérialisée. Comme vous l'avez certainement compris cette « pyramide » représente la caméra ; le sommet étant le viseur et la base l'objectif. Quant au trait, il indique simplement le point de visée de la caméra.

UN TRIO D'IMPORTANCE

La caméra

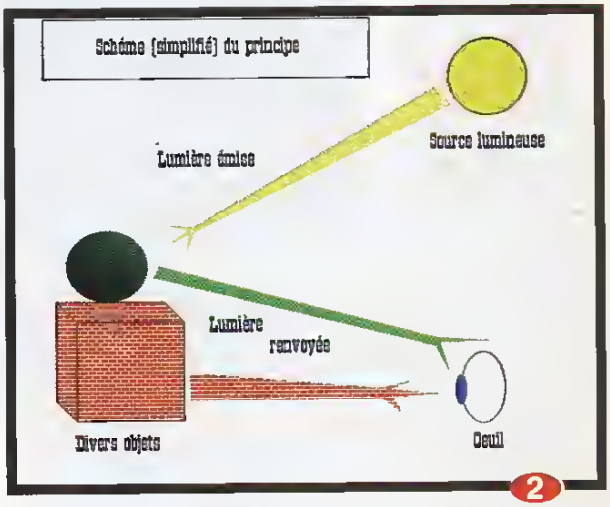
Il convient de noter ici le rôle important joué par la caméra. On se rend vite compte qu'une caméra mal positionnée, qu'un point de visée mal apprécié, ou encore qu'une ouverture d'objectif inadaptée, peuvent générer des scènes qui n'auront plus rien en commun avec l'idée de départ.

La lumière

Le *ray-tracing* (mot à mot : tracé de rayons) repose sur les règles de l'optique. En réalité (et en simplifiant) nous ne voyons pas tel ou tel objet, mais plutôt sa représentation couleur grâce à la lumière qu'il réfléchit. 2

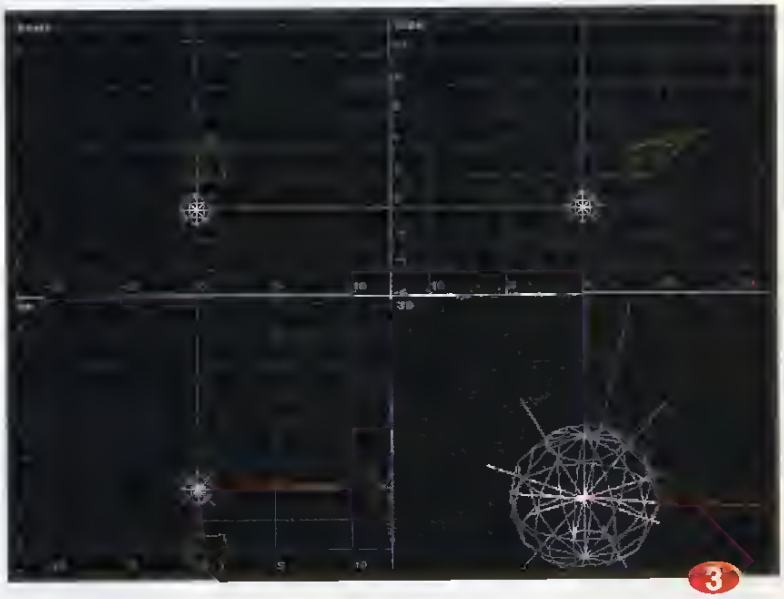
La preuve en est que dans le noir on ne voit rien. Un objet, dans ce cas, ne renvoie pas de lumière. Bref, nous avons besoin d'une source lumineuse dans notre scène ! Pour ce faire, cliquez sur la case « Point light » (point lumineux). La lumière se matérialise par une sorte d'étoile blanche dans la fenêtre 3D. 3

Cette étoile, dont les branches pointent dans toutes les directions, indique que la lumière est émise dans... toutes les directions ! Comme c'est le cas pour notre soleil ! Nous verrons par la suite qu'il existe d'autres types de lumière. Cliquez maintenant sur la case « Done » pour retrouver le menu Creation. Et comme nous en avons fini avec les créations d'objets, cliquez à nouveau sur « Done » pour retourner dans le menu principal de *Moray*.



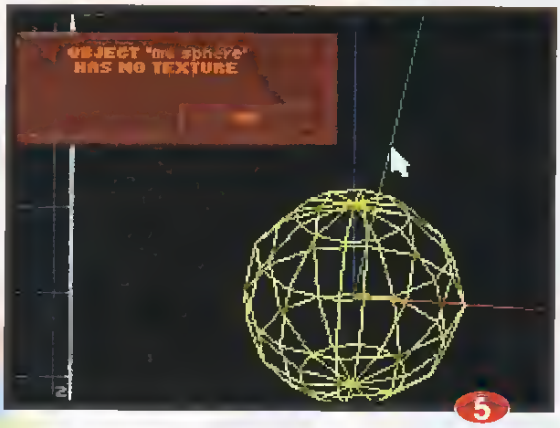
2

En regardant plus attentivement les fenêtres de vue 2D (Front, Side, Top = face, côté, dessus), on constate que la lumière semble, dans les trois fenêtres, se trouver au centre de la sphère. Ce qui est en réalité le cas. Il nous faut donc déplacer notre source lumineuse car je vous laisse imaginer quel peut être l'intérêt d'une lumière à l'intérieur d'une boule de pétanque par exemple !! Aucun, en effet ! Placez le pointeur souris dans la fenêtre « Side » et cliquez (bouton gauche). Le pointeur se transforme en croix. Déplacez votre souris (tout en


3

Suivez le guide

4



5

maintenant le bouton enfoncé), la lumière se déplace sur l'ensemble des fenêtres 2D. Ceci permet de positionner l'objet, en l'occurrence la lumière, à l'endroit désiré, de façon intuitive.

Remarquez également les cadres de coordonnées (en bas à droite), leurs valeurs changent en temps réel, au gré du déplacement. Pratique pour se faire une idée, cette méthode intuitive

6

à ses limites lorsqu'il s'agit d'effectuer un positionnement précis. Un clic sur la fonction « Translate » (déplacer) y remédie. Elle permet de placer un objet n'importe où et très précisément en saisissant ses coordonnées. La première zone de saisie, sous la fonction *translate* correspond à l'axe des X (gauche/droite), la seconde à l'axe des Y (profondeur de l'écran) et la dernière à l'axe des Z (haut/bas). Je vous invite maintenant à placer la lumière au point X = 0, Y = -10, Z = 1.

À présent que la scène est bien engagée, il est temps de procéder à une petite sauvegarde, au cas où... Cliquez sur la case « File » (fichiers). En entrant dans ce menu, on remarque que certaines options de sauvegarde ne sont pas disponibles et surtout la plus importante : « Save ». Pourquoi ?! Tout simplement parce que notre scène n'a pas encore de nom ! Seuls les éléments qui la composent en ont un. Pour nommer la scène, cliquez sur la barre de titre et saisissez un nom sans extension (ex. : scène1), puis validez. 4

Les options de sauvegarde sont maintenant valides. Il ne reste qu'à cliquer sur la case « Save » et la scène est enregistrée ! Toutefois, pour pouvoir être générée par POV la scène créée par *Moray* doit être exportée (traduite) en langage POV. C'est le rôle de la fonction « Export 2 pov ». Si la curiosité vous pousse à cliquer tout de suite sur cette option, *Moray* vous renverra un *warning* en retour (encore !). Cela est du au fait que notre objet sphère n'a pas de texture. 5

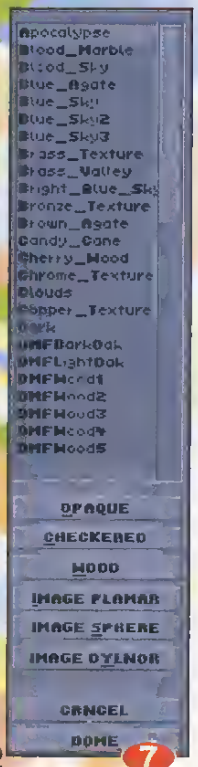
La texture

Et sans texture, point d'objet ! En effet, qu'est-ce qui permet de différencier – à taille égale – une boule de pétanque d'une orange... C'est évidemment leur texture ! (ou à défaut leur couleur). Pour appliquer à la sphère une texture, cliquez sur la case « OK », de façon à retourner dans le menu de base de *Moray*. Vous constatez ici qu'il existe une fonction nommée « Textures ». Ne cliquez pas dessus ! Celle-ci permet de créer des textures ; ce qui demande, malgré tout, une certaine expérience. Or, nous n'en sommes pas encore là. Mais en revanche, *Moray* dispose dans sa besace d'une foule de textures déjà toutes faites. Pour y accéder un clic sur la case « Edit », puis sur la case « New » suffisent. 6

Nous voilà maintenant dans le menu des textures. Et si ce nouvel environnement vous semble complexe, pas de panique. Il s'avérera simple et pratique, après quelques manipulations. Cliquez sur la fonction « Create » et voici qu'apparaît la liste des textures. 7

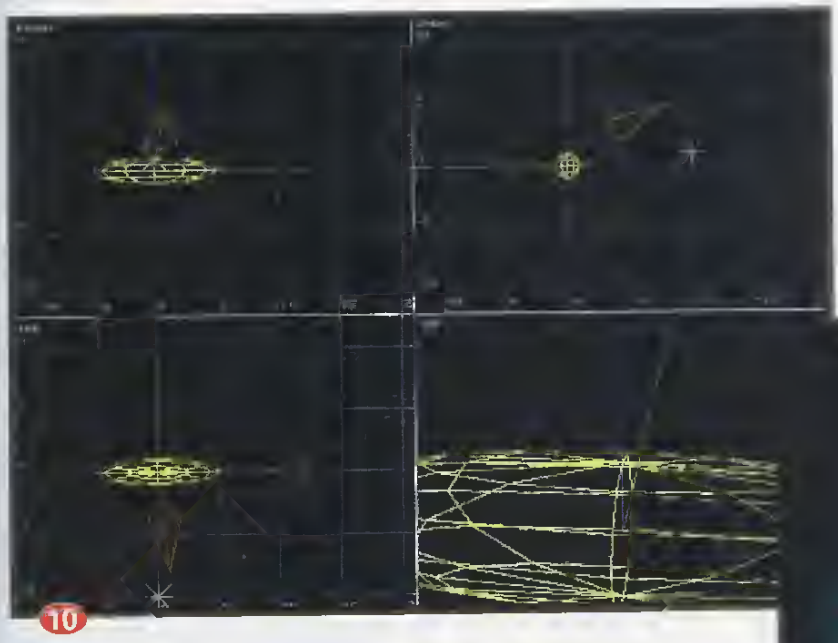
Cliquez sur la deuxième texture (Blood_Marble) puis sur le « Done » situé en dessous de la liste. Celle-ci disparaît, ce qui est tout à fait normal puisque une texture a été choisie. Appuyez sur la case « Done » (il n'en reste qu'une) de façon à retourner dans le menu précédent. Enfin, pour appliquer à l'objet la texture sélectionnée, cliquez sur son nom, dans le cadre de gauche, puis sur « Done » pour revenir au menu principal.

La sphère a maintenant perdu sa surbrillance, ce qui signifie que la texture a bien été appliquée. Cette première scène est terminée ! Cliquez sur « Files », puis sur « Save », puis sur « Export 2 pov » et enfin « Done » et « Quit ». Certes c'est « encore » le coup de la sphère, mais au demeurant, profitez-en bien, car ce sera la seule et unique fois !



7

8



10

11

LE CALCUL DE L'IMAGE

Voilà, il ne reste plus qu'à laisser le PC générer l'image. Pour cela il suffit de taper : « P1 SCENE1 », de valider et le calcul de l'image démarrera. Dans le cas contraire, revoyez la procédure d'installation.

Le temps de calcul de l'image dépend bien sûr de votre type de PC, mais a *priori* avec FTP, même les « petits » 386 ne devraient pas être occupés trop longtemps (dans les 2-3 minutes). Dès que le calcul est terminé, regardez l'image générée (qui doit s'appeler SCENE1.TGA) avec un visualiseur. Votre image doit ressembler à celle ci-contre. 8

Surprenant ! Notre sphère est coupée par un plan vert !! Ce n'est pas une erreur, mais *Moray* génère par défaut un... « plan vert » ; une sorte de « repère ». Sensé représenter le niveau du sol, celui-ci risque malgré tout de nous embarrasser par la suite. Il vaut mieux le masquer de façon définitive. Éditez le fichier MRYDEFLT.INC qui contient l'instruction générant le plan et mettez deux « // » suivis d'un espace sur la ligne 12. (Soit : « # inclure "enviro.inc" » devient « // # inclure "enviro.inc" »).

ATTENTION : Ces modifications sont définitivement prises en compte dans *Moray*, mais pas dans la scène qui est initialisée avec les anciens paramètres. Pour mettre la scène à jour, il faut simplement la recharger (anciennes valeurs) et la sauvegarder (nouvelles valeurs). Pour cela, relancez *Moray*, cliquez sur « File », saisissez « scène1 » dans la barre de titre, validez et cliquez sur « Load » (charger). Cliquez ensuite sur « Save », « Export 2 pov » et enfin « Done » et « Quit ».

Relancez à nouveau le rendu (P1 SCÈNE1) et cette fois l'image générée représente la sphère seule, ce qui correspond exactement à ce que nous attendions.

POUR ALLER PLUS LOIN

Relancez *Moray* et rechargez la scène (menu « Files », nom dans la barre de titre, valider et « Load »). Terminez le chargement en cliquant sur « Done ». Vous voilà dans le menu principal. Cliquez sur la case « Select » (sélection). Celle-ci ouvre un écran présentant les différents éléments qui composent la scène. 9

9

Cliquez sur la case contenant le nom de la sphère et sortez en cliquant sur le bouton droit de la souris. La sphère est en surbrillance, elle est sélectionnée. 10

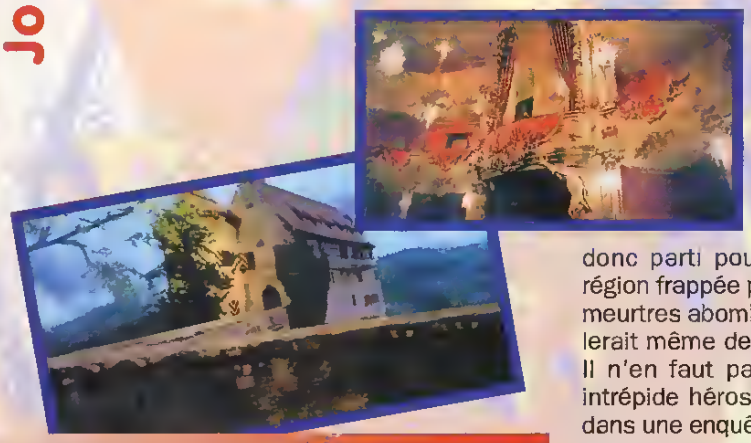
De retour au menu principal, regardez les cases, en haut à droite. Les trois premières concernent la fonction *Scale* (étirement). « scl » indique un étirement agissant sur chaque axe indépendamment des autres et « uscl » un étirement sur l'ensemble des trois axes. Les trois cases juste au-dessous représentent les axes (X, Y, Z). Cliquez sur « scl » puis sur la case des X et saisissez 5. La sphère est ainsi étirée de cinq unités sur l'axe des X.

Ce type de manipulation démontre qu'il est possible, à partir d'une primitive existante (la sphère), de créer une nouvelle primitive ! Ceci, vous en conviendrez, laisse entrevoir d'intéressantes possibilités. C'est ce que nous verrons par la suite. Mais dans l'immédiat pourquoi ne pas tenter un rendu avec cette nouvelle scène ?! 11

Notre première scène est à présent définitivement terminée. La démarche de création peut sembler quelque peu complexe. Mais, on ne le répétera jamais assez, ce type d'environnement demande quand même un minimum de pratique.

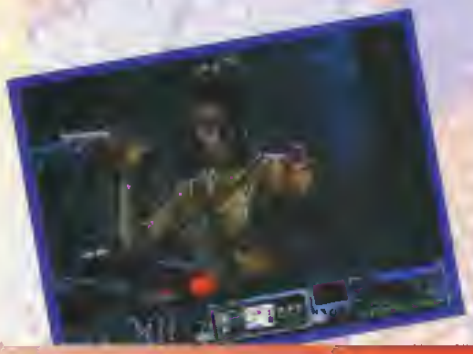
Vous pouvez ainsi vous exercer à mettre en place les autres primitives contenues dans *Moray*, vous amuser à les déplacer, les étirer et leur appliquer différentes textures. L'objectif est de maîtriser rapidement ces petites manipulations et de se sentir à l'aise avec les commandes de base, avant de s'attaquer à autre chose... qu'à une simple boule de marbre !

Didier Gourcy



Gabriel Knight 2

THE *Beast Within* est le nom du second volet des fantastiques aventures de Gabriel Knight, un jeune aventurier confronté aux pratiques vaudous dans sa première apparition ! Après avoir réussi à lever une malédiction pesant sur sa famille, le voici donc parti pour Munich, une région frappée par une série de meurtres abominables ! On parlerait même de loups-garous... Il n'en faut pas plus à notre intrépide héros pour se lancer dans une enquête périlleuse en plein pays teuton.
Ce sont six CD-ROM, qui tiendront le joueur en haleine tout au long des quatre vingt lieux représentant en tout près de six cents écrans. Sierra a fait appel à des professionnels, scénariste, réalisateur ou acteurs pour les séquences filmées ! Annoncé comme un produit destiné à un public adulte, il semble bien que l'atmosphère si oppressante du premier épisode soit à nouveau au rendez-vous. Version française intégrale en février ! ◆



Angel Devoid

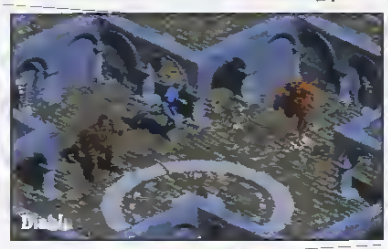
PUISQUE la mode est aux films interactifs, Mindscape entre à son tour dans la danse, avec un produit plutôt original qui vous place dans la peau d'un flic du 3e millénaire. Au début du jeu, vous pourchassez l'ennemi public numéro 1 local, Angel Devoid, dans une ville à la *Blade Runner*. À la suite d'un accident grave, vous vous réveillez quelques jours plus tard pour découvrir que vous avez pris l'apparence de votre pire ennemi, devenant de ce fait la cible idéale pour vos anciens coéquipiers. À la fois chasseur et pourchassé, vous rencontrerez des personnages bizarres, souvent dangereux.
Si le produit ne semble pas particulièrement original dans son principe (plans fixes avec dialogues, entrecoupés de séquences en 3D précalculées), il en est autrement de l'atmosphère de l'aventure. Le scénario, les graphismes sombres et glauques et l'ambiance sonore plongent le joueur dans un environnement angoissant et sinistre, fortement inspiré de *Blade Runner*. ◆

... TÉLEX ...

Under a Killing Moon 2 s'appellera The Pandora Directive et sortira en mars 96. Les déplacements sont toujours en SVGA, et ont été améliorés, en interaction totale avec le monde qui vous entourera. Le jeu sera beaucoup moins linéaire, et vous allez retrouver toute une pléiade d'acteurs célèbres...

Après Warcraft 2, (vous avez dit) Blizzard Software lancera **Pax Imperia 2**. Ce soft de gestion et développement de galaxie, intègre stratégie militaire et conception de vaisseaux.

Diablo vous conduira au centre de la Terre ou habite... Vous nous le direz au retour. Si vous revenez !



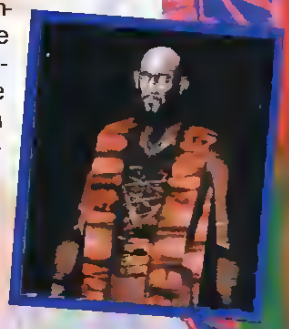
Viacom Newmedia annonce un jeu d'aventure, **Congo**, basé sur le roman de M. Crichton (Jurassic Park, Soleil Levant...). Vous y jouerez les Stanley à la recherche d'une expédition, envoyée en pleine jungle... congolaise. Au hasard. La réalisation semble soignée, mélangeant haute technologie et aventure comme dans les bon vieux films des années 50.

Battlecruiser 3000 AD est réalisé par Take 2. Le but est d'assurer le développement d'un empire galactique, avec de la gestion, du commerce, de l'exploration et surtout des combats spatiaux et terrestres, à bord de votre destroyer ou de vaisseaux d'interception. Le tout en SVGA bien sûr !

Bonne nouvelle, **System 3** revient et sera maintenant distribué par Acclaim. Découvrez la démo de Putty Squad sur notre CD-ROM. Comme vous êtes assez grand pour vous faire une idée tout seul, sachez seulement qu'il sort courant janvier.

Azrael Tears

MINDSCAPE se prépare à lancer en début d'année un jeu d'aventure qui se démarque largement de la concurrence. Tout d'abord, comme vous pouvez le constater, les graphismes sont assez particuliers, superbes, avec des teintes sépia qui tendent à rendre l'histoire encore plus inquiétante. D'autre part, le scénario semble des plus originaux puisque vous incarnez le rôle d'un « honnête » voleur du futur, qui investit un temple bien étrange, dans lequel se trouverait le Graal Sacré. Vous ne serez pas seul, puisque d'autres Indiana Jones en herbe essaieront de vous rafler le précieux objet !
De nombreuses rencontres, la plupart très bizarres (templiers, dinosaures mutants...), viendront pimenter un peu vos pérégrinations, autorisant du coup un scénario beaucoup plus développé. Il vaudra mieux éviter au maximum les combats, vos talents de « pilleur » et l'utilisation judicieuse de certains objets ou la bonne connaissance du milieu devant suffire à votre progression. ◆



The War College

DIFFUSÉ par Gametek, c'est le premier *wargame* vraiment grand public. En plus des batailles proprement dite, le logiciel met l'accent sur la période et les hommes, il comporte même une bibliographie propre à chaque engagement. *The War College* a été élaboré par Intergalactic Development Inc. créateur en 1987 de *UMS* (*Universal Military Simulator*) puis de *UMS II*.
Ezra Sidran, à l'origine de ces deux produits a déclaré : *« La technologie a enfin rejoint ma vision de départ et me permet de faire le jeu que j'ai toujours voulu faire. Honnêtement, c'est le wargame de mes rêves. »* C'est beau le progrès ! *The War College* est en fait un moteur d'intelligence artificielle qui permet de faire évoluer des armées de n'importe quelle époque. Le jeu original comprend les batailles de Pharsalus (César/ Pompée), d'Austerlitz, d'Antietam (1862), de Tannenberg (1914) et une bataille du front de l'Est 1941-45. Des disquettes d'extension sont prévues. ◆

Lancez-vous dans les affaires !

Des jeux de 7 à 160 F

La période après Noël est souvent difficile pour les budgets familiaux. Ça tombe bien, les produits « Budgets » ainsi que les compilations arrivent en force. En plus, ils sont une aubaine pour ceux qui disposent encore de configurations légères et de 386 ou de 486 peu puissants. Pour vous aider devant l'abondance de l'offre, voici notre choix accompagné de notes qui tiennent compte du rapport qualité/prix de chaque produit. Demandez le guide !

LES BUDGETS

DERRIÈRE cet anglicisme se cachent des jeux, souvent d'anciens *hits*, qui ressortent à prix réduit. Véritable phénomène en Angleterre où le marché du *budget* est quasiment aussi important que celui des nouveaux produits, ils ont longtemps été boudés en France par la distribution qui leur préférait la formule « compilations ». Mais devant le succès des premières livraisons, leur diffusion s'accélère et ce Noël a été le premier à proposer une gamme si étendue de produits à petit prix !

Les jeux d'action

Prehistorik 2
Un excellent jeu de plates-formes sur PC, drôle et plein d'idées. À ce prix là, une affaire en or.

Éditeur : Titus/PC Disquette – PC 386 DX – Env. 100 F – 15/20.

Quarantine
Dans un futur proche, une ville est déclarée en quarantaine. À vous d'en sortir, à l'aide de votre taxi. Un *Doom* à roulettes, en quelque sorte !

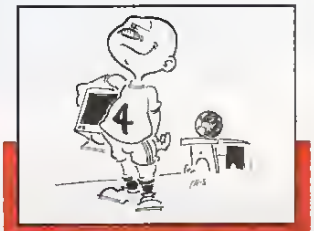
Éditeur : Gametek – PC 486 DX – Env. 100 F – 14/20.

Creature Shock
Ce *shoot'em up* entièrement en images de synthèse est magnifique et possède une ambiance angoissante à souhait. Côté jeu, on peut mieux faire...

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env. 100 F – 12/20.

Street Fighter 2
Une adaptation assez moyenne du fameux jeu de combat. Ne pas confondre avec *Super Street Fighter 2 Turbo X...*

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 11/20.



Les jeux de sport

F1 Grand Prix
Comment résister à une telle offre. Certes, la version 2 sort ce mois-ci, mais si vous voulez goûter aux joies de la Formule 1 et que vous n'avez pas de Pentium, foncez !

Éditeur : Digital Integration – PC 486 DX – Env. 170 F – 17/20.

Links 386
Le jeu de golf préféré de la rédac de **PCFuN**. Beau, avec de très

nombreuses extensions. Une super affaire !

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 18/20.

Superski 2

Les épreuves des jeux olympiques d'hiver sur votre PC... Pas mal, et à un prix carrément attractif !

Éditeur : Microïds/PC Disquettes – PC 486 DX – Env. 65 F – 12/20.

Les jeux de rôle

Complete ultima VII

Le totale ! Tout *Ultima VII* et les suppléments... Bref, des heures de jeux en perspective. Si vous aimez les jeux de rôle, foncez...

Éditeur : Origin – PC Pentium – Env. 100 F – 19/20.

Drakkhen

Bon jeu de rôle en 3D, avec un monde original et novateur. Tourne très bien sur un PC pas trop musclé.

Éditeur : Infogrames/PC Disquettes – PC 386 DX – Env. 65 F – 14/20.

Eye of the Beholder

S'il est un tantinet vieillot, *Eye of the Beholder* n'en demeure pas moins passionnant, et pour le prix de deux places de cinéma, vous passerez de longues nuits de plaisir.

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 16/20.

Lands of Lore

Le plus récent jeu de rôle, l'un des tous meilleurs aussi. Beau, entièrement en français et avec une durée de vie étonnante, ce *Lands of Lore* se doit d'être dans votre ludothèque.

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env. 100 F – 19/20.

System Shock

Un *Doom* avec un scénario branché *cyberpunk*, voilà ce que vous propose *System Shock*. C'est excellent, passionnant et la durée de vie est étonnante ! N'hésitez pas !

Éditeur : Origin – PC Pentium – Env. 100 F – 18/20.

Ultima Underworld 1 & 2

Les deux meilleurs jeux de rôle en 3D regroupés sur un seul CD-ROM, c'est dément. Des heures de jeu et de plaisir pour une série mythique !

Éditeur : Origin – PC 486 – – Env. 100 F – 20/20.

Les jeux d'aventure

Conspiracy

Un jeu d'aventure dans les coulisses du *K.G.B.*, voilà qui est original. C'est très bien fait, avec un scénario vraiment original, et en plus c'est difficile, ce qui veut dire que vous n'avez pas fini d'y jouer !

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env. 100 F – 13/20.

Croisière pour un cadavre

Un grand classique, dans la lignée des romans d'Agatha Christie. Un meurtre sur un bateau, et une gigantesque supercherie...

Éditeur : US Gold – PC 486 DX – Env. 80 F – 13/20.

Day of the Tentacle

La suite de *Maniac Mansion*. Un jeu loufoque et délirant, qui fût l'un des meilleurs en son temps et demeure vraiment excellent.

Éditeur : LucasArts – PC 486 DX – Env. 100 F – 16/20.

Discworld

Le jeu d'aventure le plus délirant des derniers mois est déjà à prix réduit ! Une aventure loufoque, des graphismes étonnant, et une bonne durée de vie pour ce jeu inspiré d'un roman culte anglais.

Éditeur : Psygnosis – PC 486 DX – Env. 100 F – 17/20.

Dreamweb

Une aventure *cyberpunk* très noire, qui vous étonnera par le réalisme de son monde. Pas très beau, mais étonnant et passionnant.

Éditeur : Empire – PC 486 DX – Env. 80 F – 16/20.

Goblins 3

Dernier volet de la saga *Goblins*, ce jeu possède une interface toujours aussi intuitive, mais est encore plus drôle que les deux premiers.

Éditeur : Sierra – PC 486 DX – Env. 100 F – 13/20.

Indiana Jones & the Fate of Atlantis

Notre jeu d'aventure préféré, à ce prix là, si vous ne l'achetez pas, mieux vaut revendre votre micro. Et on viendra tout casser chez vous. On s'est bien compris ?

Éditeur : LucasArts – PC 486 DX – Env. 100 F – 20/20.

King's Quest V

Un grand jeu d'aventure, splendide, qui vous entraînera pendant des heures à travers un monde féerique. Gentillet mais vraiment beau.

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 15/20.

King's Quest VI

Un réseau d'îles, un tyran à renverser et toujours la magie des *King's Quest* qui opère dès le début. Un excellent jeu.

Éditeur : Sierra – 486 DX – Env. 100 F – 15/20.

Leisure Suit Larry

Premier épisode d'une série qui allait devenir culte, ce *Leisure Suit Larry* est peut-être le meilleur. Plutôt pour adultes...

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 18/20.

Loom

Un jeu d'aventure poétique avec un système de jeu basé sur la musique, une vraie création à la Lucas ! Un jeu étonnant qui plaira à toute la famille.

Éditeur : LucasArts – PC 486 DX – Env. 100 F – 14/20.

Lure of the Temptress

Voici un jeu médiéval fantastique au scénario plutôt sympa, et plein de surprises. Entièrement en français, pour les amateurs du genre !

Éditeur : Ocean – PC 386 DX – Env. 100 F – 13/20.

Noctropolis

Le jeu d'aventure cybergothique... Impressionnant, étonnant et plutôt réussi. Avouez que ça vous intrigue !

Éditeur : Electronic Arts – PC 486 DX – Env. 100 F – 12/20.

Sam & Max Hit the Road

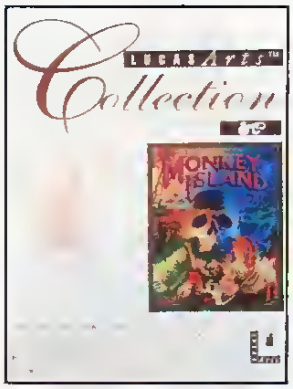
Un jeu d'aventure hilarant au *look* de dessin animé. Retrouvez le Bigfoot et la femme girafe malgré Max.

Éditeur : LucasArts – PC 486 DX – Env. 150 F – 17/20.

Secret of the Monkey Island

Le *hit* de Ron Gilbert, qui nous a tant fait rire. Un vrai classique, qui a un peu vieilli graphiquement mais qui demeure une référence du genre.

Éditeur : LucasArts – PC 386 DX – Env. 100 F – 19/20.



Secret of the Monkey Island 2

Aussi réussi que le premier, ce jeu magnifique et bourré d'humour vous occupera de longues semaines...

Éditeur : LucasArts – PC 486 DX – Env. 100 F – 18/20.

Seventh Guest

Mêlant aventure et puzzles, ce jeu est la meilleure vente en CD-ROM à ce jour. La réalisation est, il faut le dire, superbe, et ceux que les casse-tête ne rebutent pas apprécieront.

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env. 100 F – 13/20.

Space Quest 1

Point de départ de la saga de Roger Wilco, *Space Quest 1* est hilarant, prenant et plein de bonnes surprises. Un *must* !

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 18/20.

Space Quest 4

Encore plus délirant que les épisodes précédent, ce *Space Quest* possède en plus une durée de vie vraiment importante, tant les énigmes sont variées et nombreuses. Excellent.

Éditeur : Sierra – PC 486 DX – Env. 100 F – 19/20.

Star Trek : 25th anniversary

Moitié jeu d'aventure, moitié simulation, voici un jeu qui vous plonge vraiment dans l'univers des *Star Trek*. Un peu trop facile, sa durée de vie est limitée, mais quel bonheur de dinger Kirk, Spock et les autres...

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env. 100 F – 15/20.

Les simulations

Dawn Patrol

La version *budget* est, en plus, améliorée. Meilleur modèle de vol, jeu en réseau, installation plus simple et mode SVGA plus facile à utiliser... Une petite merveille à ce prix là.

Éditeur : Empire – PC 486 DX – Env. 80 F – 15/20.

Aces over Europe

Indispensable à tous les amateurs d'avions de la Seconde Guerre mondiale. De la Normandie à Berlin, vous enchaînerez des missions très prenantes. De plus, les appareils sont nombreux et en SVGA. Il existe également en compilation.

Éditeur : Sierra – PC 486 DX – Env. 100 F – 17/20.

M1 Tank Platoon

Si vous aimez les bons gros chars modernes qui sentent le sable chaud et la stratégie militaire moderne, ce jeu est fait pour vous !

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 15/20.

Falcon 3.0

LA référence pour les passionnés de simulateurs de vol militaire moderne. On a du mal à coller de plus près à la réalité. Alors avant de vous engager à Salon-de-Provence...

Éditeur : Microprose – PC 486 DX – Env. 100 F – 16/20.

Indy Car Racing

Une excellente simulation de formule Indy qui permet au joueur d'essayer des réglages différents pour obtenir les meilleurs résultats avec sa voiture. Une simulation précise et réaliste.

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env.100 F – 16/20.

Overlord

Comme son titre l'indique, il s'agit du débarquement de Normandie. En tant que pilote vous devrez surtout en préparer son exécution en attaquant de nombreux objectifs au sol. Les avions sont particulièrement beaux.

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env.100 F – 14/20.

T.F.X.

Avant *EF2000*, la suite, c'était un des meilleurs simulateurs de vol moderne. S'il a pris quelques rides côté graphisme, il offre toujours plusieurs niveaux de prise en mains qui per-

mettront aux néophytes comme aux amateurs éclairés de s'éclater.

Éditeur : Ocean – PC 486 – Env. 100 F – 12/20.

Red Baron

LE simulateur d'avions de combat de la Première Guerre mondiale. Sans radar ni missile, c'est pas du combat de lopette. Les appareils sont nombreux et le pilotage un vrai régal. Souvent imité, jamais égalé ! Alors...

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 20/20.

Secret Weapons of the Luftwaffe

Un des meilleurs simulateurs de combats aériens sur PC toutes époques confondues. Il met en scène des avions mythiques ainsi que des prototypes fabuleux et l'intensité des missions est extrême. On s'y croirait !

Éditeur : LucasArts – PC 486 – Env. 100 F – 19/20.

Their Finest Hour : Battle of Britain

La plus grande bataille aérienne du siècle sur votre PC, voilà une belle offre. Les graphismes sont dépassés, mais l'excitation reste. Il combine stratégie et pilotage et possède les seuls Stukas pilotables du marché ! À redécouvrir.

Éditeur : LucasArts – PC 486 – Env. 100 F – 15/20.

Les jeux de réflexion

Buzz Aldryn's Race to Space

Prendrez-vous les bonnes décisions pour que votre pays, USA ou URSS, gagne la course à l'espace en étant le premier à envoyer des hommes sur la Lune. L'étoffe des héros sur PC !

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env. 100 F – 15/20.

Cannon Fodder 2

Quand le jeu vidéo se caricature lui-même ça donne *Cannon Fodder 2*. Mais attention, malgré son humour et son penchant pour la satire, il est un authentique jeu de stratégie qui vous donnera du fil à retordre. Aaard'avous !

Éditeur : White Label/Virgin – PC 486 DX – Env.100 F – 19/20.

Civilization

LA référence des références. Si nous n'avions qu'un jeu à emmener sur une île déserte, ce serait celui-là. Histoire, sciences et politique se combinent dans ce jeu de stratégie qui est l'une des plus belles réussites du jeu vidéo. Attention, c'est une drogue.

Éditeur : Digital Integration – PC 486 DX – Env. 170 F – 20/20.

Machiavelli, the Prince

La vision qu'ont les concepteurs de Machiavelli de l'Italie à la Renaissance n'est pas dénuée d'intérêt. Il vous faudra gravir les échelons du pouvoirs, acheter des hommes politiques et des cardinaux tout en encourageant les artistes bien sûr. Et pourquoi pas finir Pape ?

Éditeur : Digital Integration – PC 486 DX – Env. 160 F – 14/20.

Master of Magic

Un jeu de conquête dans lequel vous incarnez un magicien dont le but est de rayer de la Terre et des plans parallèles ses confrères, mais néanmoins confrères. Une sorte de *Civilization* avec une plus grande gestion des combats et... de la magie.

Éditeur : Digital Integration – PC 486 DX – Env. 160 F – 15/20.

Pirates

Les jeux qui combinent stratégie et arcade sont rarement réussis sur les deux plans. *Pirates* réussit ce tour de force. Écumez les Caraïbes, attaquez les navires de commerce et pillez les villes, mais méfiez-vous des filles de gouverneurs et de vos semblables. Très *fun* !

Éditeur : US Gold – PC 386 DX – Env. 80 F – 17/20.

Space Hulk

Adapté du jeu de Games Workshop, *Space Hulk* est un des jeux de stratégie les plus impressionnants des années passées. Il est toujours aussi bon, avec une durée de vie étonnante. Un *must* !

Éditeur : Electronic Arts – PC 386 DX – Env. 100 F – 20/20.

Des classiques adaptés au PC

VOILÀ un nouveau genre, qui consiste à faire une compilation de titres qui ne sont jamais sortis auparavant sur PC, mais qui sont des classiques d'antan (souvenez-vous...). Pour les nostalgiques, quoi ! Mais attention méfiez-vous !

Arcade Classics

Williams, à qui l'on doit la série des *Mortal Kombat*, est un des plus vieux constructeurs de machines d'arcade. Ce premier volume d'*Arcade Classics* va vous permettre de retrouver quelques grands *hits* des touts débuts du jeu vidéo. Six répliques exactes des jeux de l'époque, voilà qui va plaire... *Defender*, le *shoot'em up* par lequel tout à commencé (12/20), puis sa suite officielle *Defender 2* (10/20) et sa suite officieuse *Sinistar* (11/20). Le

concept de *Robotron* amuse moins (06/20), tout comme *Bubbles* (08/20), que nous ne connaissions même pas. Reste le joyau d'entre tous, j'ai nommé *Joust* (14/20).

Éditeur : GT Interactive/Virgin I.E. – PC 386 DX – Env. 250 F – 13/20.

Atari 2600 Action pack

Pour Windows et Windows 95, voici quinze titres phares de la VCS 2600. Souvenez-vous... *Boxing, Chopper Command, Cosmic Commuter, Crackpots, Fishing Derby, Freeway, Frostbyte, Grand Prix, H.E.R.O., Kaboom !, Pitfall, River Raid, Seaquest, Sky Jinks* et *Spider Fighter*. Rien de bien palpitant, sauf pour les vieux de la vieille...

Éditeur : Activision – PC 386 DX – Env. 100 F – 07/20.

Atari 2600 Action pack 2

Deuxième compilation des meilleurs jeux de la VCS 2600, pour Windows 95. Quinze jeux sont au rendez-vous : *Atlantis, Barnstorming, Dolphin, Dragster, Enduro, Ice Hockey, Keystone Kapers, Laser Blast, Megamania, Oink!, Plaque Attack, River Raid 2, Skiing, Stampede* et *Tennis*. Aucun de ces jeux ne permet encore de s'amuser... Pour les nostalgiques uniquement.

Éditeur : Activision – PC 386 DX – Env. 100 F – 06/20.

Commodore 64, 15 pack

Et voici une bien meilleure initiative d'Activision, puisque cette compilation propose quinze titres qui ont marqué l'histoire du jeu vidéo. Au programme *Breamrider, Decathlon* (le premier !), *Hacker* (toute une histoire...), *Little Computer People* (on en parle encore !), *Portal, Zenji, Top Fuel Eliminator, Alcazar, Toy Bizarre, Zone Ranger, Rock'N'Bolt, Ocean Ranger, Web Dimension, Great American Cross-Country Road Race* (une des premières courses auto) et *Master of the Lamps* (un jeu génial !).

Éditeur : Activision – PC 386 DX – Env. 100 F – 18/20.

LES COMPILATIONS

La formule est connue, et fonctionne à fond depuis quelques années dans le milieu de la musique : On prends plusieurs titres, dont un ou deux grands *hits*, et on regroupe par thème ou même un peu comme on veut... Du coup, il y a du bon, du moins bon, parfois même du mauvais. Fort heureusement, **PC FuN** veille !

Aces Complete Collector's Edition

Quel est le fou infiltré au service *marketing* de chez Sierra qui a décidé de rassembler les deux meilleurs simulateurs de combat aérien de la Seconde Guerre mondiale *Aces of the Pacific* (18/20) et *Aces over Europe* (18/20), le meilleur de la Première *Red Baron* (18/20) avec leurs extensions, *A10 Tank Killer* (12/20) et une encyclopédie sur l'aviation de l'entre-deux-guerres fort intéressante. Pourvu que ce maniaque aille sévir chez d'autres éditeurs...

Éditeur : Sierra – PC 386 DX – Env. 450 F – 18/20.

Award Winners

Et voici trois grands classiques du jeu vidéo... *Lemmings*, le jeu qui a rendu Psygnosis si célèbre, est toujours apte à déchaîner les passions. Il tourne bien sur un 386, c'est tant mieux (17/20). *Civilization* de Microprose demeure toujours LA référence en matière de jeu de stratégie et d'économie. C'est LE jeu de Sid Meier, si vous ne l'avez pas, c'est l'occasion (19/20). Enfin, *Elite 2* de Gametek n'a pas réussi à devenir le jeu culte que fût le premier, mais plaira tout de même aux amateurs d'exploration spatio-économico-stratégique (13/20).

Éditeur : Empire – PC 386 DX – Env. 330 F – 16/20.

Collection Aventure

Delphine vous propose cinq jeux qui ont lancé la marque... On commence par *les Voyageurs du Temps*, un « classique » bien sympathique (13/20). *Croisière pour un Cadavre* vous entraînera dans une aventure du type Agatha Christie... (13/20). *Another World*, le classique d'Eric Chahi, est toujours aussi prenant, même après quelques années (17/20). *Operation Stealth* est un *James Bond* à la française. Beau et prenant (13/20). Enfin, *Flashback* demeure un des meilleurs jeux d'arcade/aventure (14/20).

Éditeur : Delphine – PC 386 DX – Env. 300 F – 13/20.

Combat Classics

Trois jeux guerriers pour le prix d'un, voilà l'offre de cette compil. *Campaign* est un *wargame* qui peut se jouer également comme un jeu d'action, en prenant le contrôle d'une unité et en tirant sur les ennemis (10/20). *Gunship 2000* de Microprose est peut-être la meilleure simulation d'hélicoptère en date, et demeure de bonne qualité (15/20). Enfin, *History Line* est un jeu basé sur la Première Guerre mondiale, et exploitant le moteur de *Battle Isle*. Il est très bon (17/20).

Éditeur : Empire – PC 486 DX – Env. 300 F – 14/20.

Essential Selection Business

Deux classiques de la simulation économique, avec *Transport Tycoon*, un *Railroad Tycoon* plus complet (15/20) et *Theme Park*, le simulateur de parc d'attraction de Bullfrog (13/20).

Éditeur : Electronic Arts – PC 486 – Env. 330 F – 14/20.

Essential Selection Simulation

Trois simulateurs de vol au programme, avec pour commencer *1942 Pacific Air War*, un des bons simulateurs sur la guerre du Pacifique (14/20), *Fleet Defender*, un titre moins palpitant mais plus tactique (13/20) et enfin *Wings of Glory*, le simulateur de Première Guerre mondiale selon Origin (17/20).

Éditeur : Electronic Arts – PC 486 – Env. 330 F – 15/20.

Essential Selection Sports

Au programme de cette compil sportive, *Fifa Soccer* d'Electronic Arts, un assez bon jeu de foot (12/20). L'excellent *F1 Grand Prix* de Microprose est indémodable, et tourne toujours aussi bien sur 386 (18/20)! Enfin *PGA Tour Golf 486* est un des bons jeux de golf du PC (14/20).

Éditeur : Electronic Arts – PC 486 – Env. 330 F – 15/20.

Fly & Drive

Une compil pour les amateurs de sensations fortes. *Thunderhawk AH-73M* est une simul d'hélicoptère qui se rapproche du jeu d'arcade (11/20). *Power Drive* vous permet de retrouver les sensations de la course en rallye. C'est plutôt sympa, quoique très difficile à jouer (12/20). *BC Racer* est une course préhistorique, plutôt loufoque, dans le genre de *Mario Kart* (12/20). Enfin, la version shareware du *shoot'em up Terminal Velocity* vous permettra d'éclater quelques extraterrestres (13/20).

Éditeur : US Gold – PC 486 – Env. 200 F – 12/20.

Power, Corruption & Lies

Voici une offre plutôt variée proposée par Virgin. On commence par l'aventure avec *Beneath A Steel Sky*, excellent jeu d'aventure en français dont les graphismes de Dave Gibbons suffisent à en faire un produit d'exception (15/20). *Dune 2* était, avant *Command & Conquer*, la référence en matière de jeu d'action/stratégie, et demeure excellent (16/20). *F14* de Microprose n'est pas le meilleur simulateur de la compagnie, mais il n'en demeure pas moins intéressant (12/20). Enfin *UFO* de Microprose est un très bon jeu entre le *wargame* et l'aventure, qui vous permettra de traquer les aliens (14/20).

Éditeur : Virgin I.E. – PC 486 DX – Env. 270 F – 18/20.

Search & Destroy

Voici une compil variée. Elle commence avec *Zorro*, un *Prince of Persia* un peu raté (07/20), mais qui se fait pardonner par les autres jeux. *Universe* est un très beau jeu d'aventure de science fiction (12/20), *Big Red Adventure* est quant à lui plutôt loufoque et parodique (11/20). *Journeyman Project Turbo* est un très beau jeu, au scénario plutôt captivant, même si le concept date un peu... (12/20). Enfin, *Rise of the Triad* est un clone de *Doom* encore plus violent (Si! Si!).

Éditeur : US Gold – PC 486 DX – Env. 250 F – 11/20.

Sim Classics 1

Chez Maxis, on donne dans la série des *Sims*. Le grand classique, *SimCity*, est peut-être génial, mais il a bien vieilli, surtout depuis la sortie de la version *2000* (14/20). *SimLife* est un jeu très complexe, que peu de personnes arriveront à maîtriser (09/20). Quant à *SimAnt*, il vous permettra de vous placer dans la peau d'une fourmi et de découvrir la vie d'une fourmilière (11/20).

Éditeur : Maxis/Virgin I.E. – PC 386 – Env. 350 F – 12/20.

Sim Classics 2

Trois nouvelles simulations économiques sont au programme. *SimFarm* permet de découvrir une exploitation agricole (11/20), *SimEarth* de simuler la Terre (c'est vraiment trop compliqué) (08/20) et enfin *A-Train* de construire un monde ferroviaire (13/20).

Éditeur : Maxis/Virgin I.E. – PC 386 – Env. 350 F – 12/20.

Soccer Star 96

Les fans de foot seront comblés avec cette compil qui déménage. Au programme *Kick Off 3*, hélas, pas aussi bon que les deux premiers (10/20), *Fifa Soccer*, assez bon mais loin de la version 96 (11/20), *Premier Manager 3*, une gestion d'équipe assez réaliste (13/20) et enfin *Carton Rouge*, autre simulation plutôt réussie (12/20).

Éditeur : Empire – PC 486 – Env. 300 F – 12/20.

Telstar Double Value 1

Cette compilation regroupe en fait deux titres. Le jeu de rôle cyber-vampirique *Bloodnet* (13/20) et la course cyber-pas jouable *Megarace* (06/20)...

Éditeur : Telstar – PC 486 – Env. 300 F – 09/20.

Telstar Double Value 2

Deux nouveaux titres... *UFO* de Microprose, pour chasser les extraterrestre de la Terre (14/20) et *Syndicate* de Bullfrog, un excellent jeu futuriste de stratégie et d'action (15/20).

Éditeur : Telstar – PC 486 – Env. 300 F – 13/20.

Temptation

V'la de compil en v'la... On commence avec *Seventh Guest*, le premier jeu de CD-ROM de l'histoire... Très beau, durée de vie limitée, mais il demeure toujours une bonne valeur (12/20). *Lands of Lore* est à ce jour un des meilleurs jeux de rôle, même s'il est un peu vieux (15/20). *Hands of Fate*, autrement dit *Kyrandia 2*, est un jeu d'aventure joli et facile, qui plaira à ceux qui débutent (12/20). Enfin *Indy Car* et son *Track Pack* vous proposent de tester la Formule Indy... (14/20).

Éditeur : Virgin I.E. – PC 486 – Env. 360 F – 14/20.

Ten Pack

Dix produits, voilà une sacrée compil! *Goal* pour les amateurs de foot est un excellent titre, à condition de préférer la simulation à l'action (14/20). *Dune*, le jeu d'aventure de Cryo, demeure un excellent titre, mêlant aventure et stratégie (13/20). *Jack Nicklaus-Golf* n'est pas le meilleur des golfs, mais il est honnête (11/20). *Center Court Tennis* est vraiment mauvais (07/20). *Super-VGA Harrier* est un simulateur de vol plutôt moyen (09/20), *Shadowlands* un jeu de rôle simpliste et sympa (11/20). Enfin *Jimmy White's Whirwind Snooker* est à ce jour le meilleur *snooker* sur PC (15/20).

Éditeur : Virgin I.E. – PC 386 – Env. 360 F – 13/20.

TU RÊVES DE SUPPRIMER UNE CONTRACTUELLE, UN INSPECTEUR DES IMPÔTS, UN DOUANIER... WORMS

Les étoiles ne meurent jamais

STAR WARS

Par D. Choquet

Films cultes, les trois épisodes de Star Wars ont évidemment engendré un nombre incroyable de produits dérivés : romans, bandes dessinées, jouets, dessins animés, jeux vidéos et j'en passe. Ce zoom rend hommage à cet univers spatio-populaire qui en fera encore rêver plus d'un. Embarquement immédiat pour une galaxie lointaine, très lointaine...

La recette de *Star Wars* a tout du cliché médiéval fantastique. Pour ceux qui débarqueraient d'une autre planète, rappelons les origines de la saga. Luke, un jeune paysan, est par hasard contacté par deux droïds, D2R2 et C3PO, inénarrables compères comiques. Ils l'amèneront à vivre une aventure des plus dangereuses : sauver Leïa, une princesse rebelle, des griffes de l'Empereur.
Il se liera d'amitié avec un vieux Jedi, Obi-Wan Kenobi, sorte de guerrier-magicien, dont il deviendra l'apprenti, et d'un chasseur de prime un peu fou, Han Solo. Ensemble, ils libéreront la princesse au nez et à la barbe du Jedi noir Darth Vader, bras droit de l'empereur, et détruiront la gigantesque forteresse spatiale des méchants. S'ensuivront d'autres péripéties où Luke, le héros, apprendra sa parenté avec Vader et Leïa.

Tous les ingrédients du médiéval fantastique se retrouvent dans la trilogie, plus particulièrement l'héroïsme d'une poignée, la magie, les créatures étranges, les duels à l'épée et même la base des quatre matières élémentaires (le feu avec la planète désertique Tatooïne, l'air avec la cité des nuages, la terre avec Endor, la planète des Ewoks, et l'eau avec Dagobah, planète du vieux maître Jedi Yoda). De ce savant, et pourtant simple mélange, vient peut-être le succès des films. Par ailleurs, la couleur est annoncée dès la première image : Il y a bien longtemps...

Yoda-rk Vador : là où le bien et le mal se rejoignent...

Un petit coté Western, ainsi...

Quand Star Wars inspire les artistes.

Le coffret de la trilogie en vidéo.

Il était une fois... trois trilogies

Les films que nous connaissons ne forment pas un tout. Bien sûr, on entend depuis quelque temps parler du nouvel épisode, pour 1997, mais savez-vous que George Lucas a tout écrit depuis bien longtemps ?
En effet, les trois films que nous connaissons ne représentent qu'un tiers de ce qui était prévu. Lucas avait, avant le tournage de *La Guerre des Étoiles*, préparé neuf synopsis de films. La trilogie que nous connaissons sont les troisième, quatrième et cinquième épisodes. Pourquoi Lucas a-t-il choisi de commencer par le milieu ? Tout simplement par contraintes budgétaires et technologiques. Bien lui en a pris, au vu du succès que l'on connaît. Si on rajoute les bénéfices des gadgets et autres joujoux *Star Wars*, je vous laisse imaginer le poids en $!
L'épisode qui sortira dans deux ans (normalement) est le tout premier de la première trilogie chronologique. Les héros que nous connaissons ne sont pas encore nés, durant cette « guerre des clones », où survint la chute des Jedi et l'avènement de l'empereur Palpatine, ex-sénateur de la Grande République.

Une scène faite avec des figurines.

De nombreux dérivés, parfois bizarres...

La trilogie a même fait l'objet d'une émission de radio !

Rebel Assault 2

Rebel Assault **avait été un grand boum à sa sortie. Jamais auparavant on n'avait vu un jeu si beau, avec des vraies musiques, bref : *Rebel Assault* était avec *The Seventh Guest* un des premiers jeux à vraiment utiliser les capacités du CD-ROM. Malheureusement, l'émerveillement passé, l'intérêt du jeu s'avérait limité : mouvements précalculés, liberté d'action très restreinte, commandes qui répondaient mal... Évidemment, maintenant que les jeux sur CD-ROM sont légion, on attendait mieux de *Rebel Assault 2*.**
Hélas, on s'aperçoit vite qu'il annonçait la couleur avec son nom. Bien sûr, les graphismes se sont améliorés mais on retrouve tous les défauts du premier, à part la précision des commandes, et même d'autres en plus... Le scénario est douteux (inspiré de *Star Trek*. Si, si. Les Impériaux ont des vaisseaux camouflés à la Klingon !) et les acteurs sont déplorables (on est loin d'un Harrisson Ford ou d'une Carrie Fisher). L'option SVGA n'apporte rien sinon un ralentissement du jeu.
Le seul point fort de ce logiciel concerne la grande variété des quinze séquences de jeu. On trouve des combats spatiaux, des combats au pistolet laser, des courses en motos volantes, etc. Plusieurs niveaux de difficultés sont là pour rallonger la durée de vie du jeu, qui en a vraiment besoin (1 h 30 pour le terminer en mode facile). Le pire, c'est que l'ambiance *Star Wars*, qui donnait son charme au premier *Rebel Assault*, n'est plus vraiment là. Pauvre Dark Vador...

- ÉDITEUR : LUCASART
- Moins de 400 F.

Une fois, ça va, deux fois...

08/20

TON BANQUIER,
TON PATRON,
LE MEILLEUR AMI
DE TA FEMME...
WORMS

Star Wars à lire

La trilogie est bien entendu disponible en librairie. Seul le premier tome, *La Guerre des Étoiles*, est écrit par G. Lucas, la suite (avec les mêmes héros) est écrite par Timothy Zahn. Sont également sortis aux États-Unis des romans sur les aventures de Luke, Leïa et les autres. Pour ce qui est des 8D, Dark Horse USA et Dark Horse France ont sorti plusieurs séries, de qualités scénaristique et graphique inégales, mais avec quelques bijoux. Enfin, si vous avez l'âme d'un collectionneur, vous pourrez trouver chez les bouquinistes des *comics* de chez Marvel. Ils sont sortis dans les années 80 en France dans le mensuel *Titans* (Lug).

Espérons que les autres épisodes suivront rapidement. En attendant, sachez que viennent de ressortir en vidéo les épisodes que nous connaissons, retravaillés pour le son et la qualité de l'image. Ils ressortiront une fois encore en vidéo en même temps que le nouveau film, cette fois-ci agrémentés de nouvelles séquences et d'effets spéciaux rajoutés (en incrustation).

X-Wings

Star Wars Screen Entertainment

Également sur vos écrans

La saga continue sur vos PC, voici les principaux représentants.

X-Wing : Un simulateur de vol spatial qui vous met dans la peau d'un pilote de chasseurs rebelles (X-wing, Y-wing, A-wing et B-wing) luttant contre l'infâme Empire. Trois campagnes sont disponibles, séparément sur disquettes (*X-Wing*, *Imperial Pursuit* et *B-Wing*, ces deux derniers nécessitant le premier pour fonctionner), ou ensemble, sur le *X-wing CD Collector*.

Dark Forces : Un jeu à la *Doom* sur CD-ROM qui n'a que deux défauts. Il n'y a pas d'épée laser, et surtout pas d'option réseau. Pour ceux qui ont toujours voulu casser du Storm trooper !

Star Wars Screen Entertainment : Un économiseur d'écran pour Windows, bourré de sons et d'images de la trilogie cinématographique.

Des missions supplémentaires, NON AGRÉES par LucasArt (que nous n'avons donc pas pu mettre sur notre CD-ROM), existent pour *X-Wing*, *Tie Fighter* et *Dark Forces*. La plupart sont fort bien faites et ne trahissent aucunement l'« esprit *Star Wars* ». Vous pouvez les trouver sur Internet,

ainsi que des éditeurs pour créer vos propres niveaux.

Quelques adresses de sites sur Internet :

Vous trouverez des niveaux pour *Dark Forces* sur http://www.hu.mtu.edu/~asveenst/links/doom.html~

et des niveaux pour *Dark Forces*, *Tie Fighter*, *X-Wing* sur http://www.wpi.edu/~ss

Citons aussi les MUD (*Multi-Users Dungeons*) dédiés à *Star Wars*, des jeux de rôle en mode texte sur lesquels plus de deux cents personnes peuvent se connecter *via* Telnet.

Tie Fighter CD

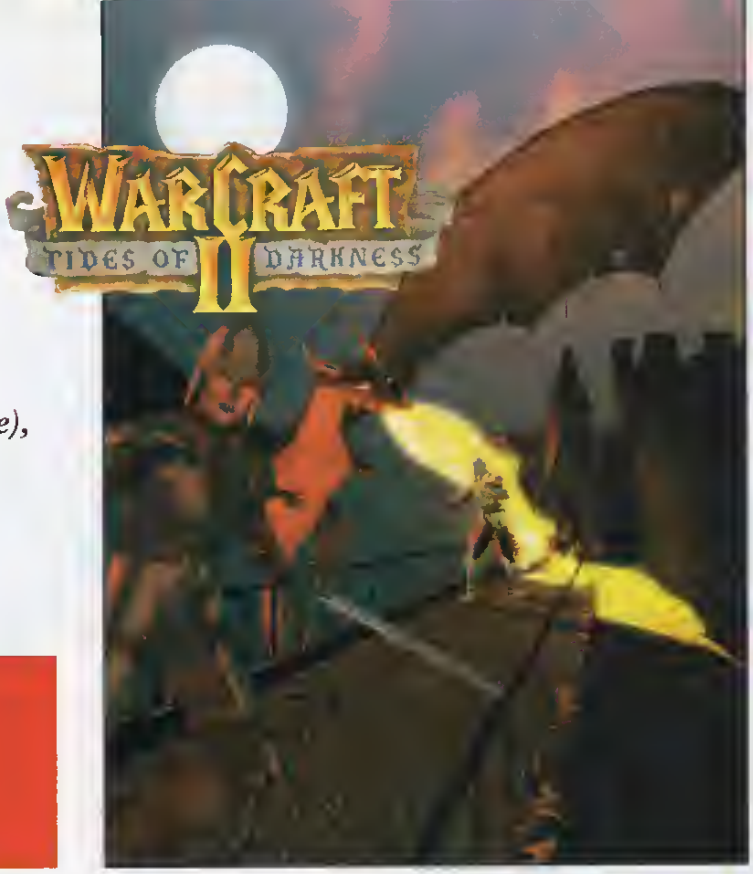
Après *X-Wing*, c'est au tour de *Tie Fighter* de sortir en version CD-ROM « Collector », avec de nombreuses améliorations par rapport à la version disquette. Si vous êtes las de jouer les gentils, *Tie Fighter* vous propose de vous engager dans l'armée impériale, en tant que pilote de chasseur Tie. Première bonne nouvelle, les combats peuvent être sélectionnés en SVGA et c'est très fluide sur un Pentium 90. Ensuite, l'environnement sonore a été lui aussi amélioré : tous les *briefings* sont maintenant parlés et les sons en combat sont plus nombreux. Rajoutez à cela plus de cent missions sur trois campagnes (celle de *Tie Fighter*, de l'extension *Defender of the Empire*, plus une nouvelle), de nouvelles scènes cinématiques intermédiaires, ainsi que de nouveaux vaisseaux à piloter (dont de nouveaux Tie très performants), et vous aurez un des meilleurs *softs* de simulation de combat spatial, difficile, prenant et long. Et puis, c'est pas tous les jours qu'on peut jouer les méchants !

■ EDITEUR : LUCASARTS
■ Moins de 400 F.
L'Empire vaincra !
16/20

Star Wars, le jeu de rôle
Les règles sont simples, pour un jeu prenant qui illustre bien l'univers, surtout grâce à ses multiples extensions (scénarios, aides de jeu, etc.). Aux éditions Descartes.

WORMS
SORTIE NOV. 1995
THE ROCKET
THIS WAY
S'IL RESTE UNE VERMINE SUR TERRE CE SERA TOI.
PC 3,5
PC CD-ROM
TEAM17
ocean

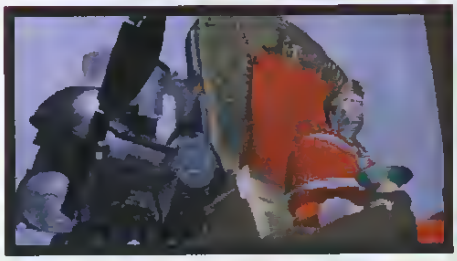
Les adeptes de Warcraft vont certainement, à juste titre, se jeter sur cette nouvelle mouture. Les autres peuvent sans risque se lancer dans cette nouvelle guerre entre humains et orcs, plus belle (si tant est qu'une guerre puisse l'être), plus grande, plus fantastique. Bien des défauts du premier ont disparu, avec en prime de nouvelles idées savoureuses de ci, de là. Alors, préparez vous à la charge.

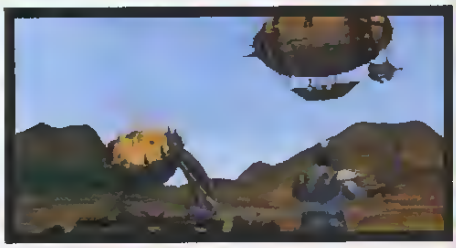


- **GENRE : Wargame.**
- **ÉDITEUR : Blizzard - Ubi Soft.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, DOS, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x.**
  CONSEILLÉE : 486 DX4 100.
- **PRIX : Moins de 350 F.**

Casus Bellisimo

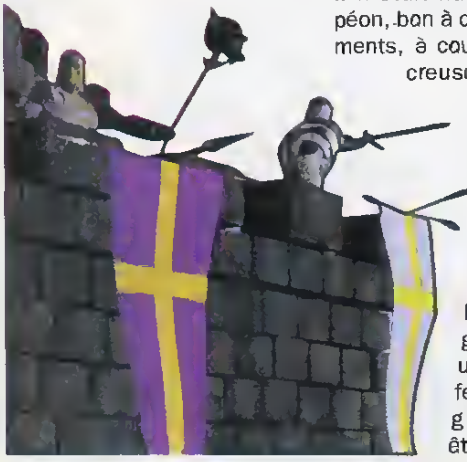
WARCRAFT 2





KRO-Glumpf rêvait à de glorieuses batailles, assis au fond de la mine où retentissaient les échos des coups de pics de ses congénères. Il s'imaginait grand guerrier Troll, puissant lanceur de hache partant à l'assaut de ces larves d'humains qui osaient se mesurer aux plus grands guerriers Orcs. Kro-Glumpf soupira, faisant éclater de ses mains calleuses une pustule de son nez. Il n'était hélas qu'un simple péon, bon à construire des bâtiments, à couper du bois ou à creuser la mine d'or. Il savait qu'il était trop bête et trop faible pour entrer dans l'armée. Pourtant, la nuit, il s'entraînait à manipuler sa hache de bûcheron en s'imaginant qu'il tenait une fière épée pourfendant les hordes grimaçantes des êtres à la peau d'un rose immonde, avant de s'endormir, exténué par son labeur quotidien.

Au petit matin, Kro-Glumpf saluait d'un « gruiknibar ! » sincère le passage des dirigeables qui partaient en reconnaissance, sachant qu'ils ne reviendraient sûrement pas. Les hommes n'étaient certainement pas loin. Depuis trois jours, aucun ballon volant, ni aucune patrouille n'était revenu au village. En allant vers la mine, Kro-Glumpf croisait d'autres péons qui construisaient un port, d'où partiraient les fiers destroyers orcs. Le port devenait une nécessité. Le village commençait à se retrouver à court d'huile noire. Kro-Glumpf aurait aimé piloter



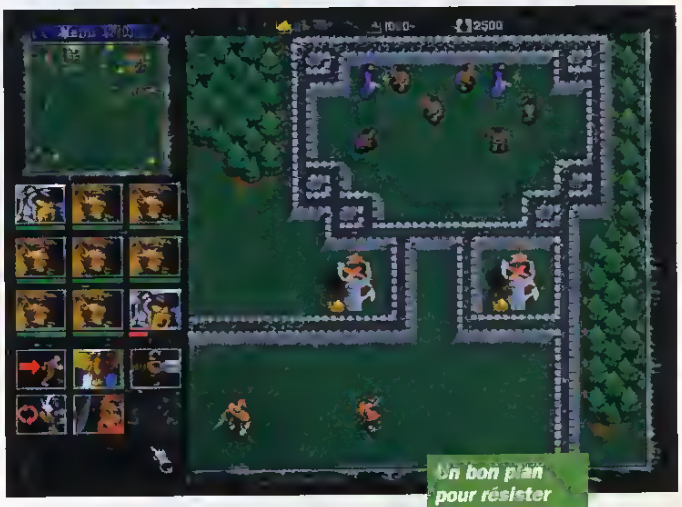
De courtes, mais nombreuses scènes cinématiques viennent ponctuer le jeu.

Quelques unités humaines...

... et certaines unités orcs.

La mort peut également venir du ciel...

Les combats sont acharnés.



Un bon plan pour résister à l'envahisseur.

Warcraft 2 en réseau

Les développeurs de *Warcraft* avait eu à l'époque une idée que bien d'autres auraient été avisés de suivre : la possibilité de jouer à deux avec un seul CD-ROM. Ils surenchérissent aujourd'hui avec la possibilité de jouer à trois avec un seul CD, jusqu'à six avec deux CD, et jusqu'à huit avec trois ! Sinon, le jeu en réseau est toujours aussi *fun* : la rapidité d'action reste importante, mais elle est équilibrée par le fait que le joueur n'est pas obligé de regrouper ses installations dans un seul village. Ainsi, vous pouvez disséminer vos bâtiments, pour qu'ils soient moins vulnérables à une attaque groupée. Restent les combats acharnés, les envois de messages destructeurs, et les amusantes alliances qui, invariablement, s'achèvent en méchante traîtrise (gnak, gnak !). Enfin, l'éditeur de cartes permet de renouveler les nouveaux jeux *ad vitam æternam*, pour peu que vous ayez un peu d'imagination.

un de ces grands bateaux qui récoltaient l'huile noire sur l'océan, simplement pour, peut-être un jour, voir une bataille navale.

Un choc brutal sortit Kro-Glumpf de ses rêveries. Il venait de percuter un ogre à deux têtes, un des plus puissants guerriers du village. Le monstre ne semblait heureusement pas avoir remarqué le chétif orc. Il regardait la mer fixement. Kro-Glumpf regarda dans la même direction, et soudain, il se mit à trembler. À l'horizon apparaissaient plusieurs ombres, lourdes de menace, qui bientôt s'avérèrent être des navires de combats, dont les immenses toiles aux bannières des hommes claquaient au vent. La panique le gagna. Il s'enfuit dans la forêt, grimpa à un arbre et timidement, regarda.

Il vit les fiers guerriers orcs se faire massacrer par les canons des bateaux. Un des navires fut tout de même coulé par les tirs de la tour de garde. Alors qu'impuissants face à cette menace venue des mers, les soldats se retiraient vers les terres, surgirent de la forêt, juste en dessous de Kro-Glumpf, les hordes d'humains, cavaliers et infanterie, hurlant, bavant, suivies d'un régiment d'archers elfes qui noyaient sous leurs flèches les survivants de sa race.

Les humains ne firent qu'une bouchée des siens, et quand tous furent décimés, les infâmes peaux roses s'attaquèrent aux bâtiments, mettant le feu à chaque ferme, à la scierie, à la caserne, rasant le village. Kro-Glumpf grelottait de froid

Les décors sont variés, ici, un bien bel hiver.

Le nombre peut parfois faire la différence.

et de peur au faîte de son arbre. Il ne lui restait plus qu'à espérer que les humains partiraient avant qu'il ne meure de froid.

Les orcs et les humains avaient eu un peu de repos après *Warcraft*, les revoilà sur le sentier de la guerre avec *Warcraft 2*. Ils y ont gagné des graphismes en SVGA, de nouvelles unités (navires, sous-marins, vaisseaux volants), et de nouvelles ressources à gérer (le pétrole).

Quatre campagnes peuvent être suivies (deux pour les humains, deux pour les orcs), divisées en missions de plus en plus longues et de plus en plus difficiles, qui mettront vos dons de stratège guerrier et d'économiste à rude épreuve.

Au fur et à mesure des missions, de nouveaux moyens vous sont offerts : alors que les premières missions se limitent à la construction de fermes et de baraquements, les suivantes vous obligeront à exploiter de nouveaux bâtiments et engins de guerre. Ainsi, la scierie vous permettra d'entraîner des archers, et d'améliorer leur force de frappe, de même que la forge améliorera l'armure et les armes de vos autres unités. Puis viendront le port (bateaux de transport, destroyers, pétroliers, sous-marins), la fonderie, la raffinerie et bien d'autres encore. Les missions se suivent et ne se ressemblent pas.

Vous pouvez adopter plusieurs stratégies, et vous devrez gérer correctement vos ressources humaines (infanterie, cavaliers, archers, péons, mages) et naturelles (or, bois, pétrole). Attention à ne pas vous retrouver à court de ressources et de trouver l'équilibre qui vous permettra de vaincre.

Enfin, les combats sont eux aussi subtils, puisque chaque unité a ses forces et faiblesses (la catapulte a une grande force de frappe, mais elle est lente et fragile).

En dehors des innovations précitées, les améliorations de *Warcraft 2* par rapport à son prédécesseur sont légion : vous pouvez sélectionner jusqu'à neuf unités simultanément et faire des patrouilles. Les péons, bien qu'encore faibles, peuvent maintenant combattre. Lorsque vous améliorez une arme, toutes les unités l'utilisant sont réactualisées : plus besoin de refaire des unités qui posséderont cette arme. La magie... Non, je vous laisse la surprise.

Enfin, l'éditeur de cartes, facile à utiliser, permet de prolonger la durée de vie du jeu (déjà conséquente), tout comme le jeu en réseau, jusqu'à huit ! *Warcraft 2* a tout pour plaire : il étonne, captive, amuse sans jamais ennuyer. *Fabuloso* !

David Choquet

Les unités maritimes peuvent renverser la situation.

18/20

- Éditeur de cartes.
- Réseau.
- Glouk !

- Gromf ?
- À part ça...

D'intenses heures de batailles médiévales-fantastiques en perspective.

Avis **Digne successeur de *Warcraft*, *Warcraft 2* gomme la plupart des défauts du premier avec un nombre de missions plus importantes et de nouvelles stratégies avec l'arrivée de nouvelles unités (maritimes, terrestres, etc.). Rajoutez à cela une réalisation excellente, une interface toujours aussi simple d'utilisation, et je puis vous assurer que vous resterez collé des heures devant votre moniteur à planifier la vie ô combien belliqueuse de ces orcs, trolls, elfes et autres nains. Ou de vos semblables !**

CD-ROM GRATUITS !

CD Jukebox volumes 1,2,3 & 4

Une sélection des meilleurs utilitaires, éducatifs et jeux sharewares pour MS-Dos et Windows réunis en 4 compilations par date.

CD Radix : Le dernier jeu d'Epic MegaGames

Les terriens se trouvent confrontés à une menace extra-terrestre surgie du néant.Un seul espoir : un vaisseau spatial de la classe Radix. Les niveaux sont imposants et le rythme de l'action est frénétique. Encore une réussite pour Epic MegaGames !

CD Black Knight : Le 1er simulateur de vol shareware

Imaginez-vous aux commandes d'un F-A/18 flambant neuf, ce magnifique avion de combat vient de prendre son envol et toutes ses armes sont prêtes à effectuer leur oeuvre de destruction. La liste des options est impressionnante et vous pourrez intervenir sur la quasi totalité des éléments du jeu.

Tous nos jeux sont également disponibles sur disquettes.

Surveillez votre calendrier : nous vous proposons tous les 5 et 20 de chaque mois ou moins 5 nouveaux logiciels, présentés en tête de la sélection «TOP 50».

DES NOUVEAUTES 2 FOIS PAR MOIS SUR DISQUETTES

Pour recevoir gratuitement* chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix, composez sur votre Minitel le

3617 JUKEBOX

PaintSoft S.A. RC B 391 054 061

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir, chez vous, par la poste, le CD-Rom ou les disquettes de votre choix pour Windows et MS-DOS. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. * Coût de la communication 5,57 F.ttc la minute, rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Le Shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

La saga Police Quest change de style ! Après les enquêtes des quatre premiers épisodes où vous passiez la majorité de votre temps à chercher des indices et à respecter une procédure tatillonne, voici un épisode plus ardu. Dans SWAT, vous incarnez un policier d'élite tout frais, tout beau, qui va risquer sa vie dans des opérations commando.

- **GENRE : Simulateur de poulet américain (Chicken Nuggets).**
- **ÉDITEUR : Sierra.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x.**
  CONSEILLÉE :Pentium, 16 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 4x.
- **PRIX : Moins de 400 F.**

Là ou il y a du GIGN, y a pas de plaisir !

POLICE QUEST SWAT

PLUS j'y pense, plus je me dis que le Special Weapons And Tactic team, c'était pas vraiment ma vocation. Il est vrai que, vu de loin, j'ai tout ce qu'il faut : jeune, beau, intelligent, sportif (N.D.L.R. : C'est beau les jeux !). Mais, ce qui ne se voit pas, et qui, je m'en aperçois maintenant, me fait défaut, ce sont les nerfs ! Déjà, pour se taper sans broncher les innombrables heures de cours sur les différentes tactiques du groupe d'intervention, les armes utilisées, et *tutti quanti*, il faut être soit moine bouddhiste, soit catatonique.

Puis, quand vient l'heure de l'entraînement, où on se dit *« chouette, je vais pouvoir me défouler ! »*, on se retrouve debout devant de bêtes cibles, surveillé par un instructeur qui crie plus fort qu'un mammouth qui s'est enfoncé une épine dans la patte postérieure gauche une nuit de pleine lune, si on commet l'erreur de ne pas tirer au moment, et avec l'arme qu'il veut.

Bon, c'est vrai, j'exagère un peu : les instructeurs ont beau être sévère, l'entraînement apporte vraiment quelque chose. Que ce soit en tir sur cibles fixes ou mouvantes, à arme légère ou lourde, voire même au fusil à lunette, ces heures passées à s'abîmer les mains (ampoules, taches de poudre, corvée de vaisselle) s'avéreront bien utiles sur le terrain.

Enfin, vient le moment tant attendu de la première mission. La première chose que l'on apprend, c'est que les instructeurs ne criaient pas tant que ça : ils font même plutôt figure d'aphones devant les officiers de terrain. La seconde découverte, c'est qu'il n'y a pas que des gangs, des psychopathes et des terroristes pour nous pourrir la vie. Pour preuve : ma première mission, c'est d'aller rechercher une petite vieille qui s'est barricadée avec un flingue dans sa maison. Une mémé de 64 ans qui a pété les plombs et tire sur tout ce qui bouge !

J'en rirais presque, si ma vie et celle de mes collègues n'étaient pas menacées par cette folle. Après avoir interrogé les voisins *« elle était si gentille (...) et ses gâteaux à la choucroute étaient si bons ! »*, la famille (*« On m'a changé ma bobonne, j'vois pas autrement... »*), nos supérieurs nous *briefent*. Moi, le petit nouveau, on me colle à l'arrière. Ma mission sera de faire le tour de la maison pour essayer de repérer la suspecte. Les plus expérimentés vont pénétrer en douce dans la maison afin de raisonner

Entraînement sur cibles mouvantes.

Des cours intéressants, mais un peu longs.

La prudence est votre meilleure alliée.

Il faut se déployer tout en couvrant les collègues.

Votre précision de tir peut être décisive sur le terrain.

Vous communiquez avec vos collègues par signes et par radio personnelle.

même. *Let's go!*
Doucement, douuuuuu-ce-ment! Tout dépend du calme et de l'esprit d'équipe. Le collègue de tête, accroupi, jette un œil dans son miroir coudé. Il nous fait signe que la voie est libre. Nous nous déployons. Le gros de la troupe s'approche de la porte. Je marche en crabe jusqu'à l'angle de la maison. Je sors mon propre petit miroir pour voir ce qui se passe du côté du mur ouest. Je me fige au premier regard. Dans mon petit miroir se reflètent des fleurs, de nombreuses fleurs ; celles du tissu de la robe de la vieille dame...
J'incline légèrement le miroir, et vois qu'elle tient une arme de poing. Ses mains tremblent, elle panique. J'informe par gestes mes collègues de ma découverte. L'arrière-garde du peloton entré dans la maison me rejoint. Les gars s'approchent de la vieille dame, tentant de la raisonner pendant que je les couvre. Je le sens mal, ce coup-là, surtout que, voyant la surprise de mon collègue, je me souviens avoir omis de lui dire que le suspect était armé.
La vieille dame panique, lève son arme, tire avant que je n'ai pu esquisser un geste. La tête de mon collègue explose comme une vieille tomate trop mûre, puis elle se tourne vers moi. Je tire. La femme tombe. Ma tête tourne. Avant de m'évanouir, j'entends mon officier gueuler que je vais en baver, de ma connerie. J'en bave déjà, hélas. Que pouvais-je faire d'autre ?

David Choquet

AVIS **Tout en vidéo, *SWAT* (l'équivalent ricain du GIGN ou du RAID) ne tombe pas dans le piège du « film interactif » lambda, dans lequel il suffit de cliquer bêtement au bon endroit au bon moment. Très « simulation », *SWAT* propose tout d'abord d'apprendre les tactiques du groupe d'intervention et de s'entraîner, partie du jeu qui peut paraître fastidieuse, malgré l'intérêt certains des cours. Cet ennui s'efface avec la première mission. Inutile de tirer sur tout ce qui bouge : il faut suivre les procédures, agir vite et bien, en équipe. Le travail de ces policiers est bien rendu : rigueur, synchronisation et, espérons-le pour vous, efficacité (sinon c'est la relève de fonctions, ou pire : la mort). Chaque mission peut se dérouler différemment selon les cas. Leur diversité empêche la monotonie : grand-mère à raisonner (si ce n'est arraisonner), prise d'otage dans un entrepôt, tireur d'élite, etc. Votre logique, votre mémoire et vos réflexes seront avec *SWAT* mis à rude épreuve, et vous resterez comme nous tous scotchés devant votre écran, avec l'adrénaline pour seule compagne...**

16/20

- Réaliste.
- Réalisation excellente.
- Des longueurs.

Tout ce qu'il faut savoir sur le SWAT pour être un bon terroriste.

Après nous avoir concocté une foultitude de « King » et de « Space », le tout agrémenté de « Quest », Sierra fait une incursion dans les jeux à la Myst. Et alors là, surprise, Shivers est une réussite. Noooon ? Si. De superbes graphismes, des énigmes, et même un vrai scénario... Nooon ? SI !

- **GENRE : Aventure.**
- **ÉDITEUR : Sierra.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX, Windows 3.1, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x.**
- **CONSEILLÉE : 486 DX2 66, lecteur de CD-ROM 4x.**
- **PRIX : Moins de 400 F.**

Le Myst nouveau est arrivé !

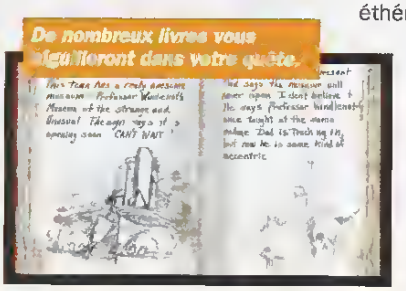
SHIVERS

EN dehors des bas-fonds new-yorkais, il existe des endroits qu'il vaut mieux éviter de fréquenter la nuit. Les musées hantés par exemple. Alors quand, emporté par la discussion, vous vous entendez dire devant un parterre d'amis *« moi, pas de problème, je pourrais rester une nuit entière dans l'étrange musée du Professeur Windlenot sans mourir atrocement ou devenir complètement frappadingue »*, vous réalisez immédiatement que vous venez de faire une grosse bêtise. Mais, il est déjà trop tard : vos amis lancent un « chiche » plein de traîtrise et vous mènent sur les lieux dans la demi-heure. Là, ils en rajoutent dans les petites phrases du genre *« tu sais, les loups-garous ça fait mal au début, après tu meurs et ça soulage »*, jusqu'au moment où un hurlement suspect les fait se rabattre précipitamment vers la voiture et s'enfuir dans la nuit, vous laissant seul face au lugubre musée. Les lâches ! À côté de ça, dire que ledit hurlement vous a laissé de marbre serait passablement exagéré, et vous vous sentez très attiré par l'énorme bâtisse, où, croyez-vous, vous serez en sécurité. Kolossale erreur !

Le professeur Windelnot, ou plutôt ce qu'il en reste (un esprit éthéré), vous explique dès vos premiers pas dans le musée qu'il a commis une petite gaffe insignifiante. Il a rapporté d'Amérique latine quelques poteries précolombiennes qui, brisées lors d'une mauvaise manip, ont chacune libéré un esprit. Leur fréquentation n'est guère recommandée : dès que vous les dérangez, ils vous ôtent une partie de votre énergie vitale, ce qui s'avère – à terme – relativement mortel.

Votre but est de retrouver les morceaux de poterie disséminés à travers l'immense musée, les appareiller deux à deux pour reconstituer chaque terre cuite, puis y enfermer le spectre correspondant. La tâche ne sera pas facile. Vous rencontrerez en effet sur votre chemin de nombreuses énigmes qui contraneront votre progression. Certaines ressemblent à celles de *The Seventh Guest* (petits jeux de combinaisons, de permutations,

Une fresque murale qui rappelle l'affiche du film « The Wall ».



De nombreux livres vous éclairaient dans votre quête.

15/20

- Réalisation.
- Atmosphère, atmosphère...
- Quête fastidieuse à terme.

Un jeu qui vous fera apprécier (encore plus) les musées.

C'est beau comme ça, la nuit.

etc.), d'autres s'apparentent à celles de *Myst* (énigmes plus globales impliquant des éléments géographiquement dispatchés), d'autres encore sont typiquement « jeu d'aventure » (vous devez d'abord récupérer un indice pour les résoudre). Ces énigmes constituent en fait l'original système de sécurité du musée, les plus simples vous ouvrant des ascenseurs et des portes, les plus complexes des passages secrets. Moyennant un minimum de réflexion, elles ne devraient pas trop vous faire souffrir. Par contre, et c'est l'unique critique que l'on puisse faire à *Shivers*, l'interface de jeu est assez pénible. Je ne parle pas ici de l'interface de déplacement/action, très « mystienne » donc très ergonomique, mais de l'inventaire. Il n'y a qu'une seule terre cuite transportable (entière ou brisée) alors que vous pouvez en découvrir une vingtaine en tout, cela fait un peu court. Vous devrez faire d'incessants va-et-vient dans l'immense musée pour reconstituer chaque poterie une à une, et trouverez probablement cette procédure assez fastidieuse (inutile de nier, j'en suis sûr). Cela dit, avant d'en arriver là, que d'heures d'émotions – fortes ! L'univers connu du musée prend la nuit des allures inquiétantes : zones d'ombres menaçantes, objets qui semblent dotés d'une âme maligne, fresques murales effrayantes... Le joueur fasciné par les superbes graphismes 3D (en SVGA) de *Shivers* s'installe, au gré des salles parcourues, dans une anxiété qui le renvoie à ses frayeurs d'enfant, à l'époque où – passablement animiste – il croyait certains objets dotés d'une volonté maléfique. Quant aux musiques (rythmes africains, halètements, mélodie enfantine...), elles s'insinueront elles aussi jusqu'à votre inconscient pour générer chez vous une angoisse sourde dont seule la fin du jeu vous délivrera. « Bouleversifiant » !

Eric Ernaux

Dans les caves, un mobilier légèrement macabre.

Myst **J'ai d'abord cru que *Shivers* donnerait dans le « respiratoire » : inspiré de *Myst*, il devait, selon moi, expirer dans ses vaines aspirations. La surprise fut excellente : si on retrouve la dimension animiste qui fit le charme de son prédécesseur (les objets paraissent dotés d'une âme), *Shivers* possède une atmosphère propre, un scénario original et une bande son exceptionnelle. Enfin un après-*Myst* digne de ce nom !**

EXCEPTIONNEL

CD Sélection
Votre sélection des meilleurs CD ROM

Devenez membre du CLUB CD SELECTION et PROFITEZ IMMÉDIATEMENT D'AVANTAGES EXCEPTIONNELS !

VOS AVANTAGES CLUB

Chez vous, chaque trimestre, le magazine ACTUA CD
+ des prix «spécial Club»
+ des frais d'envoi réduits

ET EN PLUS

3 SUPERBES CADEAUX POUR VOUS

Le CD ROM Games 96 + Le catalogue des 250 meilleurs CD ROM du moment +

UN CADEAU SURPRISE de Bienvenue au Club !

ATTENTION : offre exceptionnelle en fonction des stocks disponibles.
CD SÉLECTION BP 145 - 92135 Issy-les-Moulineaux Cedex.

RCS ROUBAIX B 397 958 190 - 01/96 Comanche

PCF 01/96 - CLUB - PC FUN

BON CADEAU

à renvoyer à CD SÉLECTION BP 145 - 92135 Issy-les-Moulineaux Cedex.

☐ OUI, je souhaite profiter de votre offre «CLUB CD SÉLECTION» et recevoir mes cadeaux.

☐ Je joins un chèque de 34 F correspondant à ma participation aux frais d'envoi et de manutention.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Date de naissance (facultatif) _____

PCF 01/96 - CLUB

Pour connaître la liste des points de vente, CONSULTEZ LE 36 68 66 55

Moi qui ai toujours rêvé d'être Superman (remarquez, il ne me manque pas grand chose, j'ai déjà son pyjama moulant et sa cape), vous pensez bien que j'étais ravi de tester Cybermage. On incarne justement un être doué de superpouvoirs. Mais je ne voyais pas la vie de surhomme comme ça...

- **GENRE : Action.**
- **ÉDITEUR : Origin.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, DOS, 8 Mo RAM, lecteur de CD-ROM 2x.**
  CONSEILLÉE : Pentium 90, 16 Mo RAM, lecteur de CD-ROM 4x.
- **PRIX : Moins de 400 F.**

Superhéros en cavale

CYBERMAGE

NON, mais c'est vrai : déjà qu'il est psychologiquement difficile d'accepter des pouvoirs qui ne sont dus qu'à une expérience sur la cybernétique pour laquelle on n'était même pas volontaire, il est encore plus déprimant de savoir qu'on les doit au plus infâme des méchants : Nécrom. Remarquez, quand on est un superhéros on est gentil. C'est pour cela que je vais de ce pas rendre à Nécrom ce qui lui appartient (traduisez : lui filer un coup de superpouvoir dans la tronche).

Volez dans un aérocar de police «emprunté»...

C'est sympa, les pouvoirs, mais ça fatigue de les utiliser à tout va sur les acolytes du père Nécrom. Dans le cas où on est trop usé, rien de tel que la bonne arme, blanche ou à feu, garantie 100 % naturelle. Ça repose, et, fait non négligeable, ça défoule ! Si je trouve le gars Nécrom, je lui dirai que les pouvoirs dont il m'a doté sont chouettes. Montés en kit (si je trouve l'extension adéquate, hop ! un nouveau pouvoir pour bibi), tous offensifs (plus ou moins gourmands en énergie, suivant leur force de frappe), ils auraient tout de même mérité quelques options, genre « superscanner-qui-repère-Nécrom-et-qui-me-permettrait-de-pas-tourner-pendant-des-heures-à-sa-recherche ».

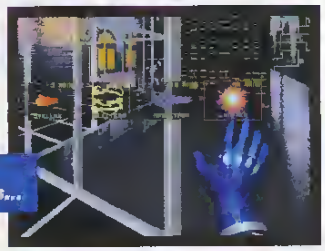
L'intro se présente sous forme de BD.

Parce que ça fait longtemps que j'erre dans ce bled, harcelé par ses hommes et ses robots de garde, poursuivi par ses aérocars, ses tanks, etc. Et, comme si ça ne suffisait pas, des zombies, des poulpoïdes (on dit humanoïde quand ça ressemble à un humain, poulpoïde quand ça ressemble à un poulpe. CQFD.), des mercenaires et d'autres créatures tout aussi peu ragoûtantes s'attaquent à tout ce qui bouge, ce qui me comprend moi. Imaginez : poursuivi dans les labos, les égouts, la ville, les arènes de

De nombreuses armes sont disponibles.

Le combat dans l'arène est redoutable.

Certains alliés ont un jeune sale gosse de cartoon...



Quelques-uns de vos pouvoirs...

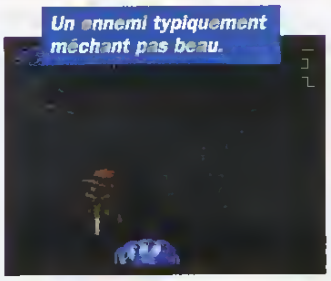
Il sort d'où, lui ? De Blade Runner ?

gladiateurs, partout !!! Pas le temps de draguer les superpépées du coin, ni encore moins de m'extasier sur les nombreux détails du décor, tels ces écrans où passent les infos, ces lumières tamisées, ces murs aux textures si bien choisies !

Bon, je me plains, mais je dois avouer que je suis tout de même pas tout seul, dans ma quête. Des rebelles m'aident de temps en temps. Ils ne combattent pas, mais ils me filent des tuyaux, et parfois des objets (passes, véhicules), qui me seront à un moment ou à un autre très utiles. Au pire, un peu d'argent m'aide à acheter de nouvelles armes et armures, ou à jouer au bandit manchot (y'en a un au Nex Sex Bar...).

Enfin, je papote, je papote, mais j'oublie que je n'ai aucun répit dans ce monde que certains illuminés appellent un jeu. C'est que j'ai un Nécrom à descendre, moi. Et puis, mieux vaut ne pas rester trop longtemps au même endroit...

Chipster Kent



Un ennemi typiquement méchant pas beau.

ATMOSPHERE

Les *comics* et la violence. Le côté gore de *Cybermage* n'est pas très loin des nouveaux *comics*, que l'on trouve en kiosque aux USA. Beaucoup moins censurés qu'il n'y a encore trois ou quatre ans, certains atteignent des sommets dans l'art de la giclure de sang et de l'étripage. Avant, les supers en tous genre se tapaient dessus dans leurs pyjamas, mais gentiment : les méchants se retrouvaient en prison avec deux-trois bleus, rien de plus.

Aujourd'hui, on meurt dans les BD, et pas de mort naturelle. Les nouveaux héros tels que Pitt, Spawn (Image Comics), Ghost Ridar 2099 ou Venom (Marvel) ne sont pas les seuls à s'entretuer dans un bain da sang, les anciens suparhéros (X-Man, Batman, etc.) s'y mettent aussi. Les premiers de ces personnages étaient des modèles pour les enfants (Captain America, Superman, Spiderman) : foncièrement bons, incapables de blesser une fourmi, ils enseignaient la morale *via* leurs aventures. Il semblerait aujourd'hui que superpouvoir ne rime plus qu'avec ultra-violence. Alors, les *comics* ont-ils pris de la maturité ou se sont-ils « barbarisés » ? Et le rêve qu'ils véhiculaient, qu'est-il devenu ?

DFIS **De l'action à la *Doom*, et de l'aventure à la *System Shock*, dans un monde rappelant *Running Man* et *Blade Runner*, très vivant, presque réaliste tellement il est bien fait (décors, lumières). Voilà en quelques mots ce que propose *Cybermage*. De nombreuses armes et pouvoirs, plusieurs véhicules (terrestres et volants), et beaucoup d'ennemis différents donnent une grande richesse au jeu, tout comme l'ambiance sonore (dialogues en français, stéréo bien utilisée).**

15/20

- Ambiance détonante.
- Nombre d'armes, de pouvoirs et d'ennemis.

- SVGA relativement inutilisable.

Super, seul contre tous.

Wing Nuts

14/20
- GENRE : Film interactif.
- ÉDITEUR : Rocket Science.
- PRIX : Environ 250 F.

WING *Nuts* est un film interactif basé sur les combats aériens de la Première Guerre mondiale. La partie vidéo est impressionnante car Rocket Science a tourné un vrai film pour servir de toile de fond au jeu. L'éditeur se serait même ruiné sur ce coup là... En tous cas, la réalisation est excellente. Sur un scénario mi-historique, mi-délirant, se greffent les missions à effectuer par le joueur. Elles se fondent parfaitement dans la vidéo. Attaques et esquives se succèdent. Lorsqu'on poursuit un avion ennemi, il faut le centrer dans le viseur et lorsqu'on est poursuivi, choisir le côté par lequel on lui échappe. Curseur vert pas de bobo, rouge et c'est une petite séquence vidéo dans laquelle on voit son appareil subir quelques dégâts ou plus...

D'autres missions consistent à larguer des bombes – la destruction des ponts est impressionnante – ou à attaquer des ballons. Mais votre principal *challenge* est de descendre le Baron rouge. Un Baron rouge d'opérette, le jeu ne s'appelle pas *Wing Nuts* par hasard. D'ailleurs, ne vous étonnez pas si vous voyez des vaches dans les airs, ce sont des bonus. *Wing Nuts* est un jeu prenant, drôle et bien réalisé mais qui souffre d'une trop courte durée de vie, de une à deux heures en mode facile. Achetez-le à plusieurs ! ◆

L. G.

Une bouffonnerie trop courte, mais plaisante.

Torin's passage

13/20
- GENRE : Aventure.
- ÉDITEUR : Sierra.
- PRIX : Environ 380 F

SIERRA, grand amateur de jeux d'aventure qui se suivent, semble vouloir faire une cure de jouvence dans le grand bain du marché multimédia. À cet effet, l'éditeur lance le premier volet d'une nouvelle série se situant dans les « mondes emboîtés ». Cette traduction ridicule illustre en fait une planète composée de plusieurs couches superposées, à la façon des poupées russes.

Suite à la disparition de ses parents, Torin devra justement trouver un passage d'un monde à un autre, toujours plus profondément, pour retrouver la vilaine sorcière présumée à l'origine de son manque affectif soudain. Heureusement pour lui, ce gamin facétieux se fera aider de son compagnon Boogle, un chat mauve doué de deux qualités incomparables : d'abord, son expression irrésistiblement débile, et ensuite son talent pour se transformer en tout un tas d'objets *a priori* sans intérêt ! Malgré une concession évidente en terme de difficulté du jeu, Sierra persiste et signe dans le genre humour et délire, tant pour les dialogues que pour les graphismes, très *cartoons*. Bref, voilà un produit à la portée de tous, si l'on excepte la lenteur parfois exaspérante des animations, qui demande quand même un Pentium pour devenir acceptable, surtout sous Windows 95. ◆

F. M.

Facile, mais délirant !

Wrestlemania, The arcade game

14/20
- GENRE : Catch.
- ÉDITEUR : Acclaim.
- PRIX : Moins de F.

BRET Hitman Hart, Shawn Michaels, The Undertaker, et cinq autres de leurs copains débarquent sur PC. Et ça en fait, du poids ! Ces huit catcheurs, vedettes de la WWF (*World Wrestling Federation*) s'en donnent à cœur joie sur votre moniteur, transformé en *ring* pour l'occasion. Chacun possède ses propres coups spéciaux, et tous se rentrent dans le lard sans suivre aucune règle, sinon mettre l'adversaire (ou les adversaires) au tapis.

Graphiquement assez moyen, *Wrestlemania* possède une jouabilité exemplaire (au clavier ou au *joystick* six boutons). À deux joueurs, vous avez la possibilité de vous affronter, bien sûr, mais aussi de vous battre en coopération, contre tous les autres affreux ! Contre l'ordinateur, l'intérêt réside dans les deux types de championnat. *L'Intercontinental Championship* vous fera d'abord combattre un catcheur à la fois, puis par équipe de deux (gasp !). Le *WWWF Championship* vous met dès le premier combat face à deux catcheurs qui ne rêvent que de vous aplatir... Marrant, difficile, bourrin : que demander de plus à un jeu de combat de catch. ◆

D. C

Comment ça chiqué ?

Les énigmes de maître Lu

10/20
- **GENRE : Aventure en pantoufles.**
- **ÉDITEUR : US Gold.**
- **PRIX : Environ 400 F.**

ROBERT Ripley est un journaliste qui s'est fait connaître par son goût de l'insolite. Ses nombreux voyages et le monde des années trente à cinquante promettaient un scénario béton. L'aventure débute par une séquence où Robert Ripley doit sauver son ami d'une mort atroce. Les décors sont fouillés et l'animation est fluide. Que demander de plus. Aurait-on enfin le digne successeur des *Indy*? Hélas, à mesure que j'avançais dans l'histoire, mon enthousiasme disparaissait. Le problème vient du manque d'atmosphère. On ne se laisse pas prendre et seule la curiosité pousse à continuer. Les personnages ne cessent de parler et le jeu reste désespérément fade. En outre, les énigmes sont trop difficiles et ne suivent aucune espèce de logique. Les concepteurs semblent, en effet, avoir eu la fantaisie d'en alourdir le concept afin d'allonger artificiellement la durée de vie de leur produit... Avec, *Les énigmes de maître Lu*, Sanctuary Wood a raté l'adaptation

de la vie d'un personnage pittoresque dont les frasques auraient mérité un meilleur traitement. ◆

D. L

Une réalisation correcte desservie par une ambiance inexistante.

Su-27 Flanker

10/20
- **GENRE : Simulateur de combat aérien.**
- **ÉDITEUR : SSI.**
- **PRIX : Moins de 400 F.**

POUR un système d'exploitation de l'extrême comme Windows 95, SSI n'a pas hésité à nous sortir un simulateur de l'extrême ! Effectivement, *Su-27 Flanker* reproduit aussi fidèlement que possible les caractéristiques de l'avion original, du modèle de vol aux systèmes radars et d'armement. Les concepteurs ont même poussé le vice jusqu'à reproduire les messages à l'écran en cyrillique !

Outre le réalisme très poussé, ce que certains pourraient apprécier, on peut surtout regretter le manque criant de vues relatives par rapport aux ennemis ou aux missiles qui vous reniflent les tuyères. En somme, seuls le radar et la vue « casque » vous permettent d'apprécier ce qui se passe autour de vous, dans une mesure quand même très limitée !

Avec un affichage en 640 x 480, l'animation rame remarquablement sur un Pentium 120. Il est grand temps que les programmeurs utilisent rapidement les kits de développement prévu pour Windows 95... D'accord, les véhicules, avions et navires, sont superbement détaillés, mais le reste offre un graphisme plus que dépouillé... Rare point positif, l'éditeur de mission, très puissant, vous permet de créer vos missions à loi-

sirs. En bref, voilà un simulateur réservé à la crème de l'élite des passionnés du genre ! ◆

F. M.

La simulation à l'extrême !

NOUV

Transformez votre PC en studio d'enregistrement digital

CUBASIS audio

Pour moins de 2000 F*

Cubasis Audio transforme votre PC en un véritable studio d'enregistrement numérique : pistes avec Audio**, séquence MIDI, édition des partitions, support Midifile, Général MIDI, et bien plus...

Il vous suffit d'un microphone ou d'un instrument de musique pour pouvoir enregistrer directement dans votre PC avec la qualité de son d'un Compact Disc.

Avec vos 64 pistes d'enregistrement MIDI vous aurez, chez vous, un studio d'enregistrement qui vous fera tout simplement oublier votre vieux multipiste à bande.

GRATUIT

Cubasis Audio est livré avec un CD Rom contenant des fichiers audio et des séquences de démonstration.

Internet www.cybertheque.com/steinberg

Distribué en France par :

Steinberg

Une longueur d'avance !

Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur Cubasis Audio et la liste des revendeurs "Centres de Compétence" Steinberg

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Code Postal .....

Ville ..... Tel .....

Coupon à renvoyer à Steinberg France BP 50251 95957 ROISSY CDG CEDEX

CUBASIS TECHNOLOGY

PCF02/96

Fort Boyard

12/20
- GENRE : Aventure.
- ÉDITEUR : Microids.
- PRIX : Moins de 400 F.

IL fallait que cela arrive un jour ! Remarquez, ils auraient pu nous faire une adaptation du *Juste Prix* ou de *La roue de la fortune*, mais ne parlons pas de malheurs. *Fort Boyard* est peut-être le jeu le moins débile de la télé (N.D.L.R. : Cet avis n'engage que Stéphane !). Les voix qui remplacent les deux présentateurs habituels sont si nunuches que j'ai failli arrêter de jouer avant même d'avoir commencé et c'eut été dommage. Car en fait, le jeu est assez bien fait.

Vous vous retrouvez dans la peau d'un candidat. Avec des amis, des enfants (votre chien ?), vous formez l'équipe : l'intello, le gros bras, etc. Vous connaissez le principe et ne me dites pas : « *Je ne regarde qu'Arte et je n'ai jamais vu un jeu télévisé* ». Puis, comme à la télé, vous embarquez pour le fort et allez affronter les épreuves pour les clefs puis l'énigme. Tout est en vidéo plein écran d'assez bonne qualité, souvent en vue subjective (comme le saut dans le vide) ou, plus classiquement, en image de synthèse. L'ensemble est globalement bien réalisé. La jouabilité, entièrement à la souris et très intuitive, est satisfaisante. Les épreuves forment un cocktail de jeux d'adresse ou de réflexion et sont suffisamment variées. Non, vous ne me ferez pas dire que c'est un jeu pour toute la famille mais il peut vous amuser à plusieurs pendant quelques heures si le coté tartignol ne vous rebute pas. ◆

S. K.

Pour les timides qui ont peur de passer à la télé !

The Hive

13/20
- GENRE : Shoot'em up précalculé.
- ÉDITEUR : Trimark, Funsoft.
- PRIX : Environ 300 F.

FONCTIONNANT uniquement sous Windows 95, *The Hive* est un jeu de tir en animations précalculées du plus bel effet. Un soin particulier a été prodigué aux graphismes, en images de synthèse, et à l'environnement sonore, doté de musiques de qualité rythmant l'aventure à merveille.

Côté jeu, pas de surprise, hélas. Il faut tirer sur tout ce qui bouge à tout moment, et répéter inlassablement les mêmes choses, à chaque vie perdue (heureusement, le nombre de vies est infini, avec sauvegarde automatique au dernier niveau réussi). En tout, une vingtaine de scènes où « pointer-tirer » pour tuer des méchants ou exploser leurs vaisseaux, pour un scénario de science-fiction assez décousu et archi-classique (des méchants extraterrestres à la *Alien*, des traîtres et des espions, etc.). Seule sa réalisation sauve *The Hive* des oubliettes, avec des animations très fluides, une ambiance bien rendue, et un gros travail de modélisation pour les nombreux objets 3D apparaissant dans le jeu. ◆

D. C.

Un beau précalculé, sans plus.

The Eleventh Hour

14/20
- GENRE : Réflexion.
- ÉDITEUR : Virgin Interactive.
- PRIX : Moins de 400 F.

CE test a failli ne pas se faire. Plusieurs testeurs sont devenus fous devant *The 11th hour*, digne successeur de *7th Guest*. Digne car les graphismes en SVGA sont superbes, tout comme les animations et les vidéos, sublimes. Digne aussi car tout aussi difficile, avec le même genre d'énigmes que celles de son grand frère (problèmes d'échecs, puzzles, jeux de réflexion, etc.), plus des devinettes (souvent tordues). Heureusement, pour les moins acharnés, une aide permet de résoudre les énigmes. L'histoire, elle, est digne d'un film d'horreur de série B. Sans être transcendante, elle se laisse suivre avec plaisir, surtout grâce aux excellentes séquences vidéos ponctuant les quatre CD-ROM du jeu.

Tout en français, mais sans véritable surprise, *The 11th hour* s'adresse aux fans de la réflexion pure et dure, ou aux drogués de l'aspirine. Que ceux qui détestent se faire insulter passent leur chemin : à chaque échec ou manipulation inutile, une voix horripilante vous traite de dégénéré du bulbe, parle méchamment de votre maman et de bien d'autres qualificatifs dont je rougis encore. Mais les fans de *Twin Peaks* apprécieront jusqu'à la fin inattendue. ◆

S. D.

Avant tout pour l'ambiance.

This Means War

15/20
- GENRE : Wargame.
- ÉDITEUR : Microprose.
- PRIX : Environ 400 F.

CETTE fois, nous y sommes, l'apocalypse tant prophétisée s'accomplit sous nos yeux, et comble de l'ironie, par le biais d'un virus informatique ! Et c'est à vous que la FWA, une organisation militaire regroupant entre autre ce qu'il reste des États-Unis et du Canada, demande de commander leurs troupes dans des missions visant à renvoyer au néant les despotes mégalomanes se partageant le reste du monde. La tâche sera rude, car vous devrez développer vos moyens logistiques, en construisant des bâtiments, avant de pouvoir passer à l'offensive et détruire le centre de commandement ennemi.

Au fil des quarante scénarios de la campagne, vous découvrirez progressivement tous les types d'unités possibles et imaginables : infanterie, chars, véhicules légers, canons tractés, chasseurs et bombardiers, et j'en passe ! Fonctionnant sous Windows 3.1x ou 95, l'interface se gère entièrement à la souris et se maîtrise assez rapidement.

Le seul problème provient des ralentissements importants dont souffre le jeu lorsque le nombre d'unités sur la carte commence à s'étoffer. Dans ces cas là, Windows commence à peiner, et ni un Pentium 120, ni 16 Mo de RAM ne peuvent y remédier ! Mais bien qu'il nécessite une machine puissante, *This Means War* devrait

enchanter les amateurs de stratégie par la richesse de ses possibilités. ◆

F. M.

Un bon wargame, très complet.

Mission Critical

13/20
- GENRE : Aventure.
- ÉDITEUR : Legend Interactive.
- PRIX : Environ 400 F.

SI on a souvent pu se plaindre de la courte durée de vie de récents jeux d'aventure, avec *Mission Critical*, c'est tout le contraire ! Un nombre impressionnant de pièces sont à visiter, en toute liberté. Les énigmes sont aussi diverses que subtiles, et seule une exploration méthodique vous permettra de démêler l'intrigue du jeu, piochant dans les plus grands thèmes de science fiction (*2001, l'odyssée de l'espace* par exemple). Vous êtes seul à bord d'un gigantesque vaisseau endommagé et vous trouvez au fur et à mesure de votre progression le seul espoir de survie de l'espèce humaine, 500 ans dans votre futur (ben voyons...).

Réalisé en 3D, avec des animations de toute beauté, *Mission Critical* en rebutera plus d'un par sa difficulté, qui le réserve aux *aficionados* du genre. Les autres risquent, malgré l'environnement graphique très réussi (du moins en SVGA, le VGA ayant pour particularité de rendre illisibles des indices essentiels) de s'ennuyer ferme. L'ambiance sonore est bien rendue, l'histoire intéressante et l'interface simple, dommage que l'on se retrouve trop

souvent à errer sans trop savoir quoi faire dans les nombreuses pièces... ◆

D. C.

Pour aventuriers avertis.

TekWar

15/20
- GENRE : Scratch Doom uh.
- ÉDITEUR : Capstone.
- PRIX : Environ 300 F.

BASÉ sur l'œuvre de William Shattener, *TekWar* vous place dans la peau d'un Teklords, sorte de mercenaire. Vous devez empêcher Los Angeles de sombrer complètement dans l'horreur de la Tek (une drogue qui fait des ravages). Contrairement à ses homologues, le jeu propose de nombreuses missions. Il ne s'agit, en effet plus ici de tirer sur tout ce qui bouge mais d'établir une véritable stratégie avant d'intervenir.

Dans la lignée de *Rise of the Triad*, l'action de *TekWar* est sanglante à souhait : au menu p'tite tête arrachée, sauce boyaux confit. En outre, le joueur jouit d'une liberté d'action sans précédent. Vous pourrez ainsi prendre le métro, entrer dans des *building*, briser des vitres ou encore vous regarder dans une glace.

Côté technique, le jeu a été entièrement réalisé en SVGA, et les personnages ont été filmés. Pour parachever le tout, un excellent fond sonore vient soutenir cette ambiance bonne enfant. En conclusion, *TekWar* est un excellent jeu d'action 3D, un poil plus original que ses prédécesseurs. La seule réserve que j'émettrais concerne la puissance requise : ce jeu nécessite en effet, une grosse configuration pour fonctionner correctement. Un Pentium 90 est nécessaire pour profiter pleinement du mode SVGA (640 x 480) plein écran. ◆

D.L.

Un univers futuriste réaliste.

Soutenez la mission PC Fun 1 : abonnez-vous maintenant.

Date de lancement :
Immédiate
Lieu de lancement :
Cap Montreuil
Objet principal de la mission :
Mise sur orbite du satellite manager d'abonnements PC Fun 1
Statut de la mission :
Prioritaire niveau 4
Objets annexes de la mission :
-Étude du comportement de PC Fun et de son CD-Rom en apesanteur;
-Recherche d'une trace d'utilisation de Pentium par les extra-terrestres
Durée de la mission :
Onze numéros [une année terrestre]

\end of file...■

Bulletin d'abonnement - PC Fun

Oui, je soutiens la mission PC Fun 1 et je m'abonne à PC Fun pour un an, 11 numéros + 11 CD-ROM au prix cosmique de 289F (étranger et stations orbitales 409F) au lieu de 385F, soit 25 % d'économie.

NOM : . . . . . Prénom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
. . . . . .
Code Postal : . . . . . Ville : . . . . . Pays : . . . . . .
Je règle aujourd'hui par ❑ Chèque bancaire (à l'ordre de Médialoisirs), ❑ Mandat lettre, ❑ Virement postal CCP La Source 3862385 K
❑ Carte bancaire n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Expire |_|_|_|_|

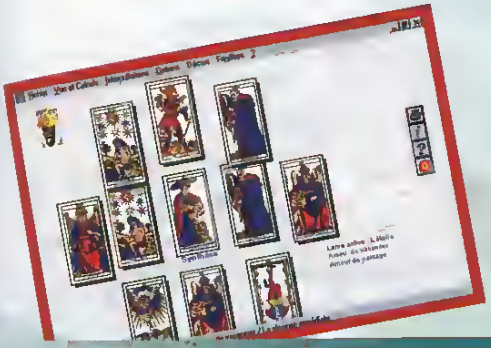
Date : .../.../... Signature :

Bulletin à retourner à PC Fun, service abonnement, 36, rue de Picpus, 75012 Paris

PF12

La bonne méthode

QUI a dit que les Français ne s'intéressaient pas aux langues étrangères ? Les méthodes de langues utilisant les possibilités multimédias offertes par l'ordinateur ont de plus en plus de succès. En deux mois, la méthode *English +* de E.M.M.E Interactive a été vendue plus de huit mille exemplaires. Cette méthode se compose de neuf CD-ROM, que l'on peut acquérir séparément, et qui vont du niveau Débutant au niveau Business. À part cette méthode d'anglais commercial et le niveau débutant, tous les volumes comportent un simili jeu d'aventure dont le but est de trouver un trésor caché à New York, Londres, Sidney, etc.
De son côté Infogrames lance sa méthode *Multimédia Plus* qui existe en anglais, espagnol, allemand et même français. Y a pas de raison ! Ce CD-ROM s'adresse aux adultes et aux enfants à partir de neuf ans et comprend également des jeux et même des bandes dessinées. Un microphone est fourni dans chaque boîte pour l'utilisation et la reconnaissance vocale.
Nous vous proposerons prochainement un grand comparatif sur les méthodes de langue du marché. ◆



Avenir à la carte

SI vous êtes branchés ésotérisme, vous serez heureux d'apprendre que Micro Application va sortir *Tarots 2000*. Ce jeu divinatoire popularisé à Marseille au Moyen Âge se décline sous de nombreuses formes présentes dans le logiciel, de la réponse immédiate au jeu annuel en passant par l'arbre de vie ou la grande roue astrologique.
Que le tirage soit automatique ou manuel, l'interprétation vous incombera, l'auteur précisant que côté sensibilité l'ordinateur est « bête comme une pompe à vélo ». Dommage, parce que l'ordinateur au moins ne profite pas de la crédulité de ses congénères... Tous les outils d'interprétation se trouvent dans le logiciel ainsi que des cours sur le tarot et un dictionnaire du symbolisme.
Un petit extrait de la doc pour finir : « *En cette époque, fin 1995, où le climat social est mis à mal par des bouleversements qui détruisent toutes les bases "normales" des valeurs qui nous ont éduquées, l'heure n'est plus à la recherche de valeurs stables et tangibles, mais plus à la recherche de valeurs intérieures nous permettant de nous renforcer.* » Sic. ◆

DÉCOUVREZ

Deux très bons softs ont en commun l'ambition de vous initier à la guitare, mais en prenant deux chemins radicalement différents. Guitar Hits est une méthode très bien conçue qui vous fera progresser à pas de géant. Quant à Quest for Fame, il s'agit d'un logiciel ludique qui vous donnera l'illusion d'être un dieu de la gratte, même si vous ne savez absolument pas en jouer !

Hendrix, Aerosmith et... vous

LA GUITARE POUR TOUS !

APPRENDRE à jouer de la guitare présente des intérêts évidents. Vous pouvez par exemple la sortir autour du feu de camp et vous accompagner en chantant *Hissez haut, Santiano*, voire *Le petit Pont de bois*, et avec un peu de chance, tout le monde tapera dans ses mains et on vous considérera comme un type super sympa avec qui on s'éclate. Sans compter qu'il est toujours possible, l'alcool aidant (mais rappelons que son abus nuit à la santé), d'emballer les filles rien qu'en leur jouant *Jeux Interdits* sur une corde. J'en connais qui s'y sont mis juste pour ça (demandez à Laurent...).

Ce postulat établi – jouer de la guitare : c'est bien – précisons tout de go que rien ne vaut pour cela un vrai prof. Seulement voilà : pour le prix d'une ou deux leçons particulières, vous pouvez désormais vous offrir un professeur virtuel. Galopant sur les traces des différentes méthodes audiovisuelles, le multimédia ne pouvait manquer de s'engouffrer dans la brèche, et le fin du fin est donc d'apprendre sur CD-ROM.

Le médiator de Quest for Fame. Cette merveille vous permettra de jouer sur votre balai !

APPRENEZ À VOTRE RYTHME

Guitar Hits a choisi l'option de présenter un nombre de morceaux limités, mais de tout mettre en œuvre pour que même le débutant soit capable – en bossant s'entend (faut pas rêver, quand même) – de les jouer parfaitement. Ces tubes sont au nombre de six : *Hey Joe* de Jimi Hendrix, *Life by the Drop* de Stevie Ray Vaughan, *No Woman, No Cry* de Bob Marley, *Blowin' in the Wind* de Bob Dylan, *Dust in the Wind* de Kansas et *Sweet Home Alabama* de Lynyrd Skynyrd. Je vous garantis que pour les filles, ils sont largement plus efficaces que mes exemples du début ! (N.D.L.R. : Toi aussi alors...).

Deux autres volumes de *Guitar Hits* sont prévus. Le premier concernera des titres particulièrement faciles à jouer sous l'appellation *Easy Guitar Classics* alors que le second sera axé plus *rock* et sera spécialement destiné aux adolescents (?). Il s'appellera *Rock Guitar Hits*. Ne

Les vidéos sont accessibles en plein écran afin de mieux détailler la position des doigts.

Apprendre à jouer de A à Z le fameux morceau d'Hendrix ? Cliquez où vous voulez...

Dans le menu Accords d'Hey Joe, vous obtenez une démo en vidéo en cliquant sur chacun des accords qui composent le morceau.

Choisissez ici le titre que vous voulez travailler.

vous laissez pas abuser par ces titres tout en anglais, cette méthode signée Ubi Soft est 100 % française. Je sais, c'est énervant de mettre de l'anglais partout, mais bon, dans le cas présent vu les morceaux choisis... Avant de commencer à jouer, il vaut mieux être accordé. C'est possible ici puisque le soft vous fera entendre successivement la note correspondant à chacune des cordes jouées à vide (*mi* grave, *la*, *ré*, *sol*, *si* et *mi* aigu) si vous vous exercez à la guitare sèche, pour que vous puissiez, à l'oreille, vous accorder. Vous préférez la guitare électrique ? Pas de problème : vous la branchez sur le PC et vous accordez ainsi. Vous choisissez ensuite le titre que vous voulez bosser. Chacune des chansons est détaillée suivant quatre menus. *Musique* fait défiler la partition en même temps que la grille d'accords et les paroles, tandis qu'une vidéo vous montre les doigts se plaçant sur le manche pour composer les différents accords. La totale, quoi. *Accords* se propose de vous faire travailler spécifiquement ceux qui sont utiles pour jouer le morceau, avec à nouveau recours à la vidéo. Dans la partie *Leçons*, le prof s'arrête sur des difficultés précises, une quinzaine, telles que l'intro, le *riff* en *ré*, en *sol*, le *riff* de basse, de liaison ou que sais-je encore... Signalons enfin qu'en cliquant sur le *Métronome*, on peut à volonté accélérer ou ralentir le *tempo*, ce qui permet de travailler à son rythme.

GUITAR HERO SANS SAVOIR JOUER!

L'idée de base de *Quest for Fame* (la quête de la gloire, en français), c'est de vous faire gravir petit à petit toutes les étapes qui séparent un guitariste débutant qui grattouille dans sa chambre d'un concert devant 90 000 personnes en temps que nouveau guitariste du groupe Aerosmith (voir encadré). Pour cela, une ingénieuse invention permet au joueur une progression dans l'art de la six cordes, même s'il ne sait absolument pas en jouer : le médiator virtuel.

Il s'agit d'un médiator (ou onglet, à savoir le petit instrument qui sert à gratter les cordes, voir page 78) relié à un fil que l'on branche sur la prise série. On se munit ensuite de n'importe quel objet pouvant faire office de guitare – une raquette de tennis ou un balai font parfaitement l'affaire – et on n'a plus qu'à jouer. On ne compose bien sûr pas les accords, le logiciel s'en

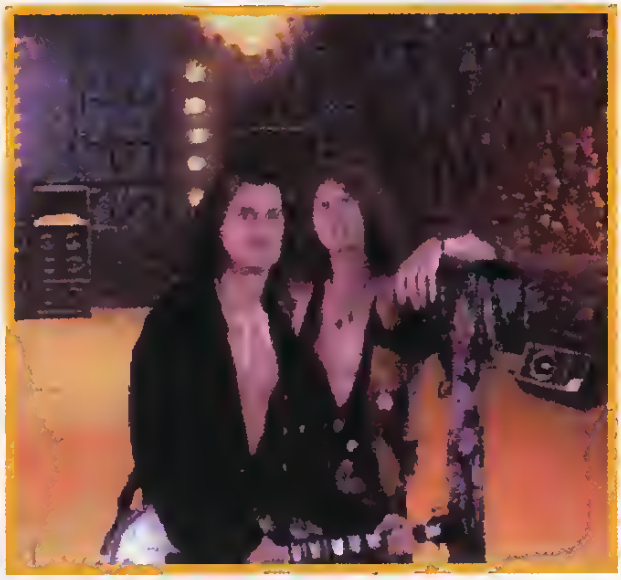
Les méthodes de guitare ont fait du chemin, des tablatures aux vidéos, mais l'ordinateur offre enfin une interactivité totale permettant de réellement progresser à son rythme. Un exemple de plus de la révolution multimédia qui est en marche...

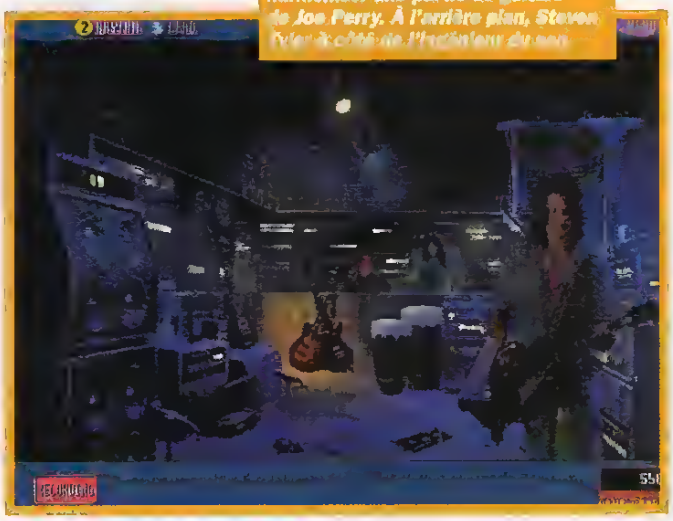
Vendre sur INTERNET
INTERNET à l'université
netsurf
Le magazine Internet
Chez votre marchand de journaux.

Aerosmith est un groupe «dinosaure» de *rock* musclé américain qui connut un énorme succès dans les années 70, remplissant les stades à l'occasion de tournées marathons et enregistrant des ventes record d'albums. Citons l'hymne *Dream On*, ballade torturée sur laquelle beaucoup de petits Américains connurent leurs premiers émois. La popularité du groupe devait beaucoup au sulfureux couple formé par Steven Tyler et Joe Perry, le chanteur et le guitariste, qui n'est pas sans évoquer cette autre paire célèbre, Jagger/Richards.

Comme ces derniers, Tyler et Perry étaient des enfants terribles, adeptes de la trilogie *sex, drugs & rock'n roll*, et leurs frasques défrayaient la chronique en conférant à Aerosmith un parfum de scandale. Seulement voilà : si le sexe (en se protégeant) et le *rock'n roll* ne sont guère dangereux, il n'en va pas de même avec la drogue. Elle coûta cher à nos deux héros, et le groupe se désagrégea avant de disparaître complètement.

Plusieurs cures de désintoxication plus tard, on apprit un jour la reformation d'Aerosmith, et le succès fut immédiat grâce à l'astucieuse reprise d'un de leurs anciens titres, *Walk this Way*, interprété en duo avec les *rappers* de Run DMC. Depuis, la ronde des tournées et des albums a repris, et si Steven Tyler et Joe Perry se sont assagis dans le privé, ils sont loin d'avoir perdu l'énergie qui donne toute sa valeur à leur musique. Leur dernier album s'intitule *Get a Grip* et confirme que la grande forme est de retour. La pochette qui représente une vache, un anneau perçant un de ses pis, a fait scandale et fut interdite dans plusieurs pays. Comme quoi finalement on ne se refait pas...





En studio avec Aerosmith, vous devez harmoniser une partie de guitare de Joe Perry. À l'arrière plan, Steven Tyler à côté de l'ingénieur du son.

charge, mais c'est à nous d'assurer la rythmique. Et c'est déjà bien assez difficile comme ça !

Au démarrage du jeu, vous êtes dans votre chambre. Cliquez sur l'ampli et il apparaît alors un menu permettant de sélectionner les morceaux que vous voulez travailler. Outre *Born to be Wild*, le morceau culte pour *bikers* de Steppenwolf (on y reviendra) et trois titres de *blues* classiques (on y reviendra également), figurent plusieurs titres d'Aerosmith. Vous en choisissez un et, alors que la musique démarre, défilent en bas de l'écran, suivant le principe du *karaoke*, des traits indiquant chaque fois que vous devez gratter votre raquette avec le média virtuel (voir la capture page suivante).

Sur scène comme si vous y étiez

Quatre niveaux de guitare accroissent la virtuosité nécessaire pour exécuter les parties rythmiques. En fonction de votre prestation un certain nombre de points vous seront attribués. Dès que vous parviendrez à des scores convenables au niveau de base, vous aurez la surprise de voir débouler dans votre chambre un copain (en vidéo) qui vous lancera, l'air enjoué : *«On a bossé des nouveaux titres, on pourrait peut-être faire un concert. Viens au garage, on t'attend tous pour répéter»*. Vous avez franchi la première étape.

Cliquez alors au-dessus de la porte de la chambre et, dans un plan de la ville, repérez le garage, recliquez, et vous y êtes transporté. Sa porte s'ouvre alors et les membres de votre groupe, parmi lesquels une charmante chanteuse (mmmh...), vous accueillent : *«Ah, te voilà. On espère que tu as bien bossé !»* Vous répétez ensuite avec eux suivant le même principe, si ce n'est que quand vous vous plantez trop, vous êtes vertement réprimandé : *«Eh, c'est pas un bœuf ! Tu es censé jouer ta partie correctement !»*

À la fin de chaque morceau, le *soft* vous donne toujours votre score et quand vous commencez à être au point, un individu fait irruption dans le garage. C'est le proprio d'un club pour *bikers*, le Roadkill Grill, et il vous embauche pour un concert ! Ça commence à venir... L'endroit est peuplé de personnages humains mêlés à des *cartoons*, tels ce *barman* qui vous prévient que vous n'avez pas droit à une conso gratuite ou ce spectateur du genre Hell's Angel qui vous dévisage d'un air peu amène.

Vous attaquez un morceau avec le groupe, quand soudain le gros *biker* vous interrompt : *«Joue Steppenwolf !»*. Panique : vous n'aviez pas bossé ça du tout, et en plus vous n'avez plus droit à la barre vous montrant ce que vous devez jouer. Si vous connaissez un peu *Born to be Wild*, vous tentez au jugé d'en jouer la partie guitare mais, devant le piteux résultat, l'affreux finit par vous

Sur scène avec votre groupe au Roadkill Grill, la barre qui indique ce que vous devez jouer a disparu ! Fiez-vous à l'expression de la tête en bas à gauche : ici, votre prestation laisse apparemment à désirer...

Réussissez votre connexion à INTERNET avec le CD-ROM de

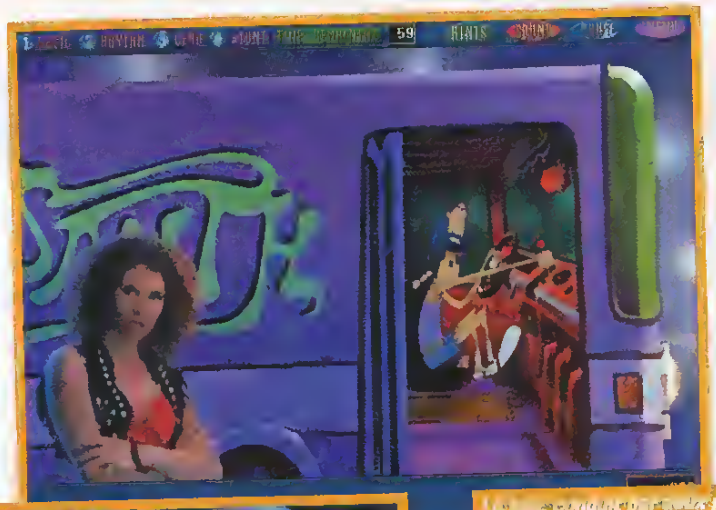
Le magazine Internet

Chez votre marchand de journaux.

coller son poing dans la figure ! Fin du concert. Vous vous retrouvez dans votre chambre pour travailler le classique de Steppenwolf.

La fois suivante, ça se passera mieux, et quand vous commencerez à assurer vraiment, deux des membres d'Aerosmith en goguette au Roadkill Grill vous remarqueront : « *T'es bon, toi, viens avec nous taper le bœuf dans un club de blues !* ». D'où la nécessité de bosser à présent les classiques *blues*, et je vous promets bien du plaisir pour en exécuter certaines parties farcies de multiples contretemps. Quand finalement tout se passe bien, vous êtes invité en studio pour enregistrer avec Aerosmith, avant qu'ils ne vous proposent de venir jouer quelques titres avec eux sur scène, devant un stade plein à craquer, consécration ultime. La chanteuse de votre groupe du début saura alors vous récompenser comme il se doit...

Olivier Bonnet



Le jeu conduit par des personnages de cartoons, vous emmène ensuite pour jouer devant 90 000 personnes. La chanteuse de votre groupe a absolument tenu à vous accompagner.

Vous répétez dans votre chambre et bénéficiez des conseils d'un guitariste de l'au-delà. Ici, à en juger par ses dandinements, il apprécie votre production.

Quest for Fame

16/20

- **Éditeur :** IBM.
- **PRIX : Env. 350 F.**

Le principe est génial : qui n'a pas rêvé un jour ou l'autre, face au miroir et la raquette de tennis à la main, de faire partie d'un grand groupe de *rock*, adulé par moult groupies ? C'est désormais possible avec *Quest for Fame*. La réalisation est somptueuse, l'humour omniprésent (avec le mélange vidéo/*cartoons*) et la musique *top* : dommage qu'on finisse en 5 à 10 heures. Mais on peut y jouer à nouveau... ◆

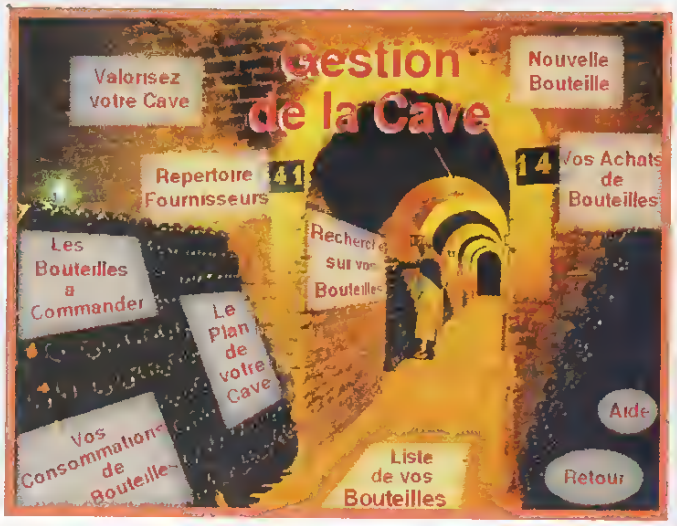
Guitar Hits

16/20

- **Éditeur :** Ubi Soft
- **PRIX : Env. 300 F.**

Cette méthode est ingénieuse : grâce aux vidéos et aux explications détaillées, la technique est soudain à la portée de tous. Mais n'ayez pas peur de retrousser vos manches, parce qu'ici, personne ne jouera à votre place ! Le résultat sera très valorisant car vous serez ensuite en mesure de réellement jouer les morceaux sélectionnés dans ce soft. Pour élargir votre répertoire, vivement la suite ! ◆

Vous nous connaissez, à **PCFuN**, *quand on fait un test, c'est du sérieux. Alors, quand on a décidé de faire ce comparatif, Stéphane, Laurent et moi (Cracker est hors-jeu : il ne boit que du Banga), nous nous sommes partis avec un CD-ROM chacun, et nous avons pris date pour le mois suivant afin de voir ce que chacun avait fait de sa cave en suivant son logiciel. Voici donc le rapport d'une enquête rondement menée.*



Je ne bois pas, je DÉGUSTE !!!

L'UNIVERS DU VIN

NOUS nous sommes retrouvés chez Stéphane qui avait utilisé *Les Vins de France*, de chez Sybex. Ce CD-ROM propose en fait deux logiciels distincts. Le premier est un utilitaire pour gérer sa cave à vin, en entrant les diverses données sur les bouteilles que vous possédez (nom, appellation, millésime, localisation dans la cave, prix, nombre de bouteilles, coordonnées du fournisseur, commentaires personnels). Stéphane s'est forcé à tout noter sur les tableaux peu engageants, mais efficace du logiciel, fier de ses crus.

Le second est une encyclopédie du vin français, qui vous propose de découvrir tout ce qui tourne autour, non pas du pot, mais de la bouteille (ouarf !). De la culture de la vigne à la dégustation, en passant par les vendanges, le vieillissement, et l'achat du vin, tout est expliqué par un petit texte, quelques photos et de rares vidéos (heureusement vu leur piètre qualité). On découvre même l'histoire du vin depuis le néolithique (comme quoi, on n'invente nen...). Des conseils pratiques sont prodigués, comment déguster un vin, architecture et mise en place d'une cave parfaite ou l'exemple de cave idéale de 4 000 F à 10 000 F et plus par an. Des définitions sont à tout moment accessibles *via* un dictionnaire ou par hypertexte.

Là, il nous a soufflé, le Stéphane : il connaissait presque tout sur tout. Bon, peut-être pas vraiment tout, les explications étant la plupart du temps assez succinctes, mais disons que tous les sujets étaient abordés. Enfin, plus de mille crus sont présentés, avec un petit commentaire vous permettant de sélectionner ceux de votre choix. Ce qu'a fait Stéphane, qui nous fit goûter plusieurs de ses crus. *Les Vins de France* propose donc de s'initier à l'univers du vin, et s'adresse plus particulièrement à ceux qui désirent monter leur cave à vin, tout en apprenant les bases de l'œnologue amateur.

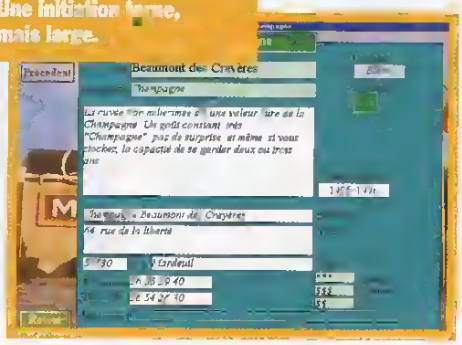
Nous partîmes alors de la chaumière de Stéphane pour nous enterrer dans ma petite cave au centre de laquelle trônait mon PC.

Les Vins de France

13/20

- **Éditeur : Sybex.**
- **PRIX : Moins de 250 F.**
- ↗ **Aborde tous les thèmes.**
- ↘ **Graphiquement peu attrayant. Sons limités. Une initiation large, mais large.**

Le dico et l'index peuvent être appelés à tout moment.



Chaque thème est représenté par un ou plusieurs diaporamas interactifs.

Personal Soft s'est associé à Gault & Millau pour ce CD-ROM *Cave à Vin*, plus proche du catalogue que de l'encyclopédie du vin. Plusieurs milliers de vins y sont répertoriés, la majorité du temps accompagnés d'une photo de l'étiquette. Les différents crus sont regroupés sous plusieurs modes de recherche : par région (cartes à l'appui), appellations, grands crus, sélection Gault & Millau. Des conseils d'association à des plats sont disponibles, sans photos ni recette correspondante, ils n'apportent hélas que peu d'indications. Frustrant ! *Cave à vin* vous propose lui aussi une gestion de cave, et reprend les mêmes principes que celle de Sybex, avec cependant plus de possibilités de recherche. Ce *soft* est graphiquement inégal, il ne propose que très peu de photos, en dehors des cartes et étiquettes, et des tableaux visuellement assez peu attractifs. Les courtes descriptions de vins sont pratiquement les seuls textes disponibles, en dehors d'un petit manuel de dégustation, de conseil d'achat et de mise en place de cave, qui ressemble assez curieusement aux fichiers d'aide de Windows... Malgré tout, j'ai réussi à trouver quelques crus pas trop chers, que j'ai fièrement fais déguster à mes collègues qui, tout comme moi d'ailleurs, commençaient à prendre la couleur d'un bon rouge cinq étoiles.

Tout ce vin nous donnant faim, nous titubâmes jusque chez Laurent, qui avait pour tâche de tester *Le Monde du Vin de Bordeaux* de Bacchus & Partners. C'est le seul qui propose quelques recettes de cuisine. Autour d'un bon pot-au-feu, il nous expliqua ce qu'il avait pu faire avec le *soft*. Tout d'abord, il ne s'intéresse qu'aux crus bordelais ; comme son nom l'indique. Ce qui ne l'empêche pas de regrouper plus de quatre mille vins sur un CD-ROM, avec en plus des informations sur les châteaux, les négociants et les caves de la région (localisation, hébergement, heures d'ouverture des domaines, etc.).

Le second CD-ROM est plus encyclopédique. Il propose en effet de découvrir bien des choses sur la viticulture bordelaise, à travers des diaporamas fort bien faits sur la vinification, la conservation et la distribution des crus de la région, mais aussi sur l'histoire, la géographie et la géologie qui ont fait des vins de Bordeaux ce qu'ils sont aujourd'hui. L'aspect touristique n'a pas été oublié, puisque sont notés hôtels, restaurants et musées sélectionnés par les développeurs. Enfin, un lexique permet de comprendre un peu mieux les termes spécifiques à la viticulture, et de mieux connaître les vins de Bordeaux.

Nous discutâmes ainsi jusqu'au petit jour, dégustant les divers bouteilles de nos trésors liquides, apprenant de l'autre telle ou telle information glanée sur son logiciel, et absent du nôtre, échangeant nos bonnes adresses et nos vins favoris, pour repartir dans le petit matin, beaucoup moins frais que la rosée. Mais bon, c'est notre métier de nous investir dans nos tests. Un vrai sacerdoce.

David Choquet

Le Monde du Vin de Bordeaux

15/20

- **Éditeur : Bacchus & Partners.**
- **PRIX : Moins de 500 F.**
- ↗ Grande base de données. Convivialité et ouverture sur la région bordelaise.
- ↘ Interface du second CD.

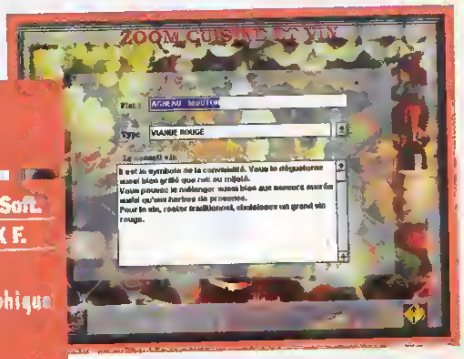
Une belle façon de découvrir le bordelais viticole.

Cave à Vin Gault & Millau

8/20

- **Éditeur : Personal Soft.**
- **PRIX : Moins de XX F.**
- ↗ Bon catalogue.
- ↘ Environnement graphique pauvre. Limité à une liste de vins.

Pour faire vos courses viticoles.



Toutes les régions viticoles de France sont représentées.

Vous connaissez certainement les Guides bleus, ces guides très bien faits, compagnons utiles de vos vacances. Et surtout vous aimez découvrir, visiter, et connaître votre lieu de villégiature. Et bien, voici le premier de ces guides en multimédia qui vous invite à la découverte du Val de Loire. Ça sent bon les vacances dans notre bonne vieille France...

- **GENRE : Guide touristique.**
- **ÉDITEUR : Hachette.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, 8 Mo RAM, Windows 3.1, lecteur de CD-ROM 2x.**
- **PRIX : Moins de 400 F.**

Du tourisme en pantoufles

CHÂTEAUX DE LA LOIRE

PFFF... *Comment ça va me gonfler...* », me dis-je, regardant bêtement le boîtier du CD-ROM *Châteaux de la Loire*. Quand Laurent m'a déposé ce *soft* devant les yeux, me demandant de le tester, je lui ai rappelé que :

1) La Loire n'évoquait qu'un bête fleuve que je serais bien incapable de localiser, sinon qu'il se trouve quelque part en France.

2) J'avais, bambin, suffisamment souffert des visites obligatoires, traîné par des parents qui s'extasiaient devant des vieux châteaux où y'avait même pas de chevaliers, ou encore saoulé par les explications de vieilles profs d'histoire complètement exaltées face à un vieux monument qui aurait autant besoin de restauration qu'elles.

3) J'était innocemment en train de jouer à *Warcraft 2* et j'avais pas que ça à f... Mais Laurent, il sait bien persuader les gens (j'en ai encore l'œil droit tout gonflé), alors, j'installe le *soft*, déprimé, et regarde ce qui se passe... Alors, là, mouché le Chipster ! Ça fait maintenant près de trois heures que je me balade en Val de Loire, captivé. C'est que c'est hyper bien fait, ce *soft*. Très simple d'utilisation, il est surtout très complet et pas barbant du tout. Il faut dire que tout le monde peut y trouver son compte. Que l'on aime l'histoire, la géographie, la bonne bouffe – pardon, la gastronomie –, les animaux, la flore, l'architecture, les personnages célèbres (artistes, hommes politiques, savants, etc.) et j'en passe, chacun y trouvera un centre d'intérêt qui l'amènera subrepticement à s'intéresser à ce qu'il y a à côté. Plusieurs chemins peuvent être pris pour la visite. Les connaisseurs pourront utiliser le guide, rassemblant sous un index toutes les données incluses dans le *soft*. D'autres pourront effectuer

Les photos sont nombreuses et souvent de toute beauté.

Les diaporamas sont interactifs.

Les lieux dignes d'intérêt sont localisés sur les cartes.

Le guide est là pour vous faciliter les recherches.

Chaque sujet est relié à d'autres.

des recherches par thème (châteaux, églises, villages, plats et vins, personnalités, etc.), par époque, par note (en étoiles, comme dans les guides papier), ou avec tout à la fois. Chaque thème est en effet représenté par une icône qui peut être « allumée » au gré de l'utilisateur, limitant ou élargissant ainsi la recherche. Alors, si vous n'êtes intéressé que par les châteaux les mieux notés, datant de la Renaissance, quelques clics de souris vous y amèneront en un clin d'œil.

En plus de l'aspect culturel, c'est un excellent outil pour planifier des vacances en Val de Loire. De nombreuses cartes sont disponibles sur lesquelles sont indiqués les centres d'intérêts de la région détaillés sur deux-trois pages de texte, photos à l'appui. Les informations pratiques sont aussi présentes : heures d'ouverture, prix d'entrée, numéro de téléphone pour obtenir des renseignements. Les lieux de loisirs, tels que les zoos, les parcs et forêts, les spectacles son et lumière, les bons plans de promenade à vélo, ne sont pas non plus oubliés.

Châteaux de la Loire propose également de découvrir la vie de la région, avec des visites de villages, des documents sur la chasse et la pêche, la gastronomie (pas de recette, hélas), etc. Comme vous pouvez le remarquer, les sujets abordés sont loin d'être limités, et surtout ils sont très bien reliés entre eux, par hypertexte mais aussi parfois grâce à un tableau présentant tous les sujets proches. Si vous ne cherchez rien en particulier, chaque thème peut être suivi par un diaporama, qui amène au gré de l'utilisateur à la base de données texte du *soft*.

Le Guide bleu multimédia possède une base de données impressionnante : chaque sujet est très bien représenté par des photos, des dessins, des animations et des vidéos que par les textes explicatifs, instructifs, clairs et fournis. On n'est pas loin du produit exhaustif. S'ennuyer avec ce *soft*, d'une grande durée de vie, est un défi bien difficile à relever. Préparer ses vacances dans le Val de Loire avec lui est enfantin, et le découvrir de chez soi est un vrai plaisir. *Châteaux de la Loire* est un des premiers guides touristiques qui n'a pas souffert de son adaptation sur CD-ROM.

David Choquet

Avis ***Châteaux de la Loire* est un *soft* vraiment convivial. Très bien architecturé, les informations fourmillent, et englobent tout ce qui peut représenter une région : histoire, géographie, gastronomie, etc. Plus de 1 500 photos et de nombreux textes permettent de s'instruire sans ennui, et de découvrir ou redécouvrir les trésors de cette belle région. Le passage sur CD-ROM est une réussite. On ne peut espérer qu'une chose : que les Guides bleus multimédias suivants soient aussi savoureux que celui-ci. Une bien belle façon d'inviter au voyage.**

17/20

- Large éventail d'infos.
- Nombreux documents.
- Pas de billet pour les vacances.

Pour bien partir, mais aussi pour bien visiter de chez soi.

Qui n'a jamais un jour regretté de n'avoir point vécu à une autre époque ? La vie aurait été tellement plus facile ! Ah bon ? Et bien, venez donc prouver votre capacité à survivre à certaines périodes de l'histoire si attirantes ! On fait moins le malin tout de suite !

- **GENRE : Éducatif.**
- **ÉDITEUR : Hachette.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX, Windows, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x.**
- **PRIX : Moins de 350 F.**

Égyptien, Viking, Aztèque

CHOISIS TON DESTIN

QUAND la souris frémissante pilotée par la main encore potelée de l'enfance ne peut se résoudre à caresser l'icône de sortie du programme, c'est que l'on se trouve face à l'un des fleurons de la production éducative envahissant avec plus ou moins de bonheur nos moniteurs. Et Hachette vient de prendre avec ce logiciel le maillot jaune du peloton pédagogique roulant le long du neurone tout juste dégrossi de la future génération nous poussant déjà sur les rivages de la vieillesse. Mettant au défi l'enfant de faire la preuve de son aptitude à s'insérer dans une civilisation différente, *Choisis ton destin* emmène le voyageur complice au cœur de trois mondes déjà vaguement connus de l'explorateur cathodique : l'Égypte ancienne, la culture Viking et le peuple Aztèque. Devenir couleur locale sera ardu et aisé à la fois. Passer pour un autochtone demandera une connaissance approfondie de chacun de ces modes de vie et une immersion totale dans l'environnement concerné. Et tout ici est fait pour vous apprendre à nager dans des eaux devenues soudain limpides et accueillantes. Le périple est passionnant et riche.

La richesse à portée de souris

Basé sur une ergonomie intuitive s'affranchissant de toute restriction, le programme propose une foison de renseignements originaux ou insolites éclairant ces trois époques. L'artisanat, l'art de la guerre, la vie quotidienne ou la religion, aucun aspect n'est oublié. Même pas ceux passés sous silence par le pédagogiquement correct habituel. Les Aztèques découpaient en morceaux leurs prisonniers et sacrifiaient des enfants ? Pourquoi le cacher, nous n'en sommes pas responsables ! Vous désirez connaître les particularités des toilettes vikings ou l'hygiène très relative de ces peuples ? Tous ces renseignements, cocasses ou triviaux, ont leur place ici. Ce sont ces détails que retiendra aisément l'enfant, plutôt qu'une suite d'informations aseptisées. Les mœurs cruelles (toutes relatives par rapport aux nôtres) de ces peuples côtoient dans l'étude la réalité de leur vie familiale, allant du divorce à des habitudes médicinales nous paraissant barbares aujourd'hui. Mais le barbare, c'est toujours l'autre !

Le point fort du cheminement au sein du logiciel est la mise en parallèle de l'ensemble des infor-

Tous admis parmi les sélectionnés !

L'un des modules passionnants de l'exploration.

En un coup d'œil le résumé de son voyage.

Tous les aspects de la vie quotidienne sont abordés.

Promenade au fil du temps.

mations disponibles pour les trois communautés. Des passerelles constantes sont jetées entre les différents chapitres étudiés. Vous êtes dans le module consacré à l'hygiène chez les Aztèques ? Un clic plus tard vous vous retrouvez dans le même environnement chez les Égyptiens ! Pratique et permettant de découvrir aisément la progression ou les invariants des mœurs. De même, le passage de la souris sur les superbes graphismes exposant une multitude de détails savoureux fait éclore de nombreuses fenêtres précisant un aspect toujours intéressant du peuple exploré.

Les textes courts et passionnants sont sans cesse truffés d'anecdotes faciles à retenir. Soutenus par une narration orale intelligente qui pose une multitude de questions, ils fournissent les réponses essentielles aux interrogations du visiteur. Nous avons même droit à des vidéos d'époque ! Une succession de dessins simples et agréables campent avec précision certains traits significatifs. Et si parfois l'on en venait à se croire égaré dans la masse culturelle proposée, un résumé condense l'impressionnant apport pédagogique.

Une fois le glanage terminé, il sera temps de se confronter à l'examen de passage pour l'admission au sein de chacune de ces civilisations. Un quiz captivant vous forgera votre nouvelle carte d'identité. Mais l'intelligence transpire ici aussi. En cas d'erreur, au lieu de fournir la réponse brute, vous serez renvoyé dans le module contenant la solution, sans que ce thème soit le sujet principal du chapitre. Avec un minimum d'attention on dénichera alors la vérité, parfois de façon détournée, au détour d'une phrase ou en légende d'un dessin. Le savoir est basé sur la curiosité et l'attention plutôt que sur l'accumulation encyclopédique.

Complétée par un index, un glossaire et une frise chronologique, la balade au sein des particularités d'autres époques ne générera jamais cet ennui poli émergeant parfois de l'apprentissage classique. Basé sur l'appétence naturelle de l'enfant face au passé et se donnant les moyens de ses ambitions, cette exploration captivera aux deux sens du terme autant la progéniture avide de connaissances adaptées que leurs géniteurs regrettant de n'avoir pas eu de tels outils à leur disposition.

Alain Texier

17/20

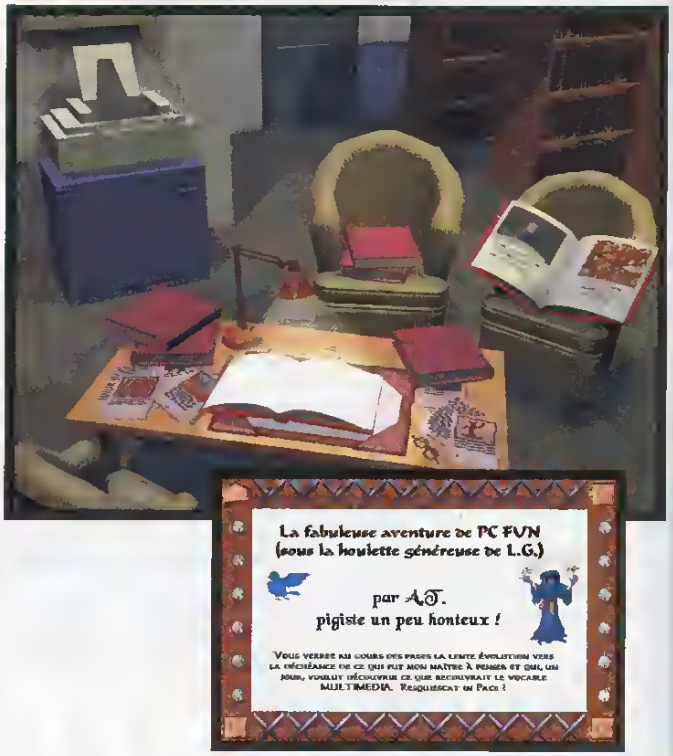
- Un produit intelligent et passionnant.
- Pourquoi Noël est-il déjà passé ?

Une véritable réussite, basée sur l'insolite et l'astuce.

AVIS

Lorsque l'intelligence est couplée au savoir-faire, la passion ne peut qu'éclore de cette union. La richesse de *Choisis ton destin* s'appuie à tout moment sur le détail susceptible d'être retenu et contribue ainsi sans effort à la culture générale de l'utilisateur. Le foisonnement d'informations originales et réalistes jette un pont solide entre savoir et intérêt. On se plonge avec plaisir dans le logiciel pour n'en sortir qu'à regret, longtemps après.

La lente matérialisation des idées dans un cerveau encore cerné des brumes de l'enfance nécessite le coup de pouce de l'éducation afin d'éviter l'explosion générée par la pression croissante des angoisses enfantines (N.D.L.R.: Ah !). Guidons-les vers la réalité par la médiation de l'histoire racontée, à défaut d'être vécue.

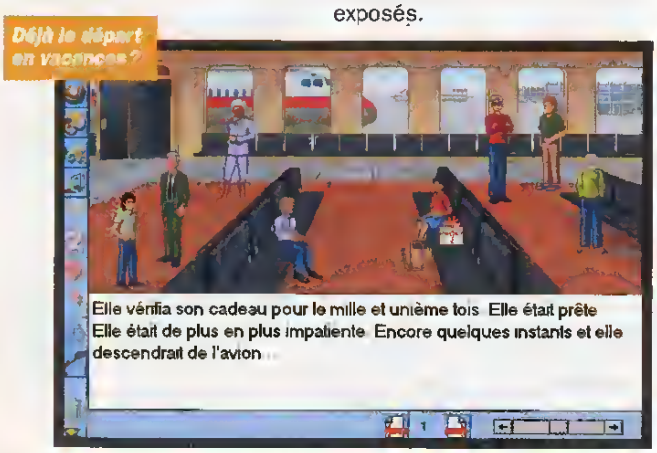


- **GENRE : Création d'histoire pour enfant.**
- **ÉDITEUR : Iona Software.**
- **LANGUE : Français Anglais.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486, Windows, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x.**
- **PRIX : Moins de 300 F.**

Harcèlement textuel

AUTEUR STUDIO DE LUXE

Il est si aisé actuellement d'aider l'enfant à progresser vers l'équilibre qu'il serait un peu honteux de ne point le faire ! La sérénité de l'esprit passe par l'évacuation des inquiétudes juvéniles et leur concrétisation par le biais de l'histoire. Mais comme il est ardu de savoir ordonner ses pensées pour en faire un tout cohérent et compréhensible par l'autre ! *Auteur Studio* est l'outil rêvé pour initier cette genèse des premiers exposés.

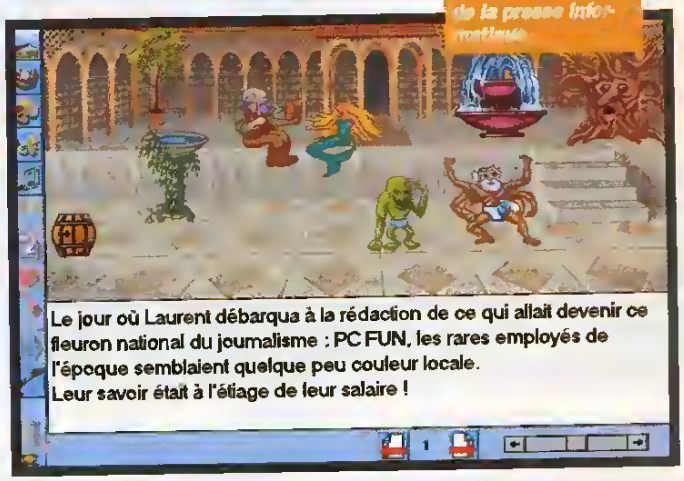


Tout ici est fait pour proposer un contexte agréable à ce qui reste un pensum pour nombre d'écoliers du primaire. Rejoignant l'idée que mettre en scène un conte est proche de l'art et se base sur l'imagination, Iona Software nous propose une interface proche d'un logiciel graphique susceptible de titiller la zone de l'encéphale dédiée à l'invention. On ne transpire plus ses mots, on dessine son histoire ! La main des 6-12 ans est plus leste que leur vocabulaire ! Ce qui permet de la construire par pans et de la visualiser au fur et à mesure de sa mise en place. S'appuyer sur du concret est générateur d'organisation et de créativité. Ce qui permet le fantasme, marque du génie futur !
La structure de base de l'histoire est respectée. Tout commence par une page de titre qui annonce la profondeur du programme. Artistiquement ornée d'une bordure à choisir parmi plus d'une cinquantaine de propositions, l'enfant inventera le titre de sa fable, inscrira avec fierté son patronyme et résumera son projet de quelques mots. Mais que serait le plaisir de l'œil sans le soutien du délire auditif ? N'hésitons pas alors à donner vie à cette première pierre de l'édifice en l'agrémentant d'une douce mélodie librement sélectionnée au sein du grand nombre de partitions disponibles.
Un rapide clic plus tard et nous voici face à l'angoissant dilemme de tout prix Nobel en gestation, la page blanche. Heureusement qu'une palette d'icônes nous tend avidement ses pictogrammes ! Avant même d'écrire le moindre mot, campons le décor de nos visions. Puisons sans complexe les deux parties d'un paysage (fond et premier plan) dans l'inépuisable bibliothèque fournie. Toute aberration est permise. Coupler une ambiance moyenâgeuse dans un cadre de science-fiction, qui vous en voudra ?
Peuplons-le ensuite des objets ou personnages qui traversent

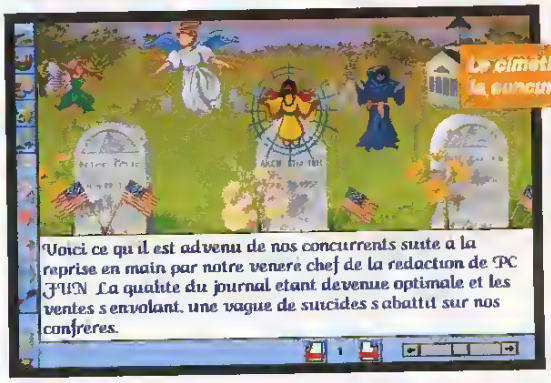
Créer ses propres fantasmes.

Un rêve d'heroïc fantasy.

Le graphisme est très travaillé.



La rédaction de PC FUN ou la genèse de la presse informatique.



Le cimetière de la concurrence.

fugacement les méandres des neurones enfantins. Plusieurs séries de dessins classés par thèmes n'attendent que le bon vouloir du rongeur complice. La richesse explose alors. Le trait est fin et harmonieux. Les couleurs douces parent de tendresse les sujets disposés sur la page au gré du scénario. Adaptés aux rêves juvéniles et à leurs connaissances ils sont suffisamment nombreux pour couvrir l'ensemble des chimères venues au jour. La découverte de certains peut inspirer d'autres sujets d'histoires. Et comme il est possible de jouer sur leur taille, leur couleur et leur orientation, où sont les limites ? Si vous en découvriez, la solution jaillit aussitôt : un programme de dessin annexe vous permet de modifier ou de créer entièrement les acteurs de vos illusions. Alors, heureuse ? (N.D.L.R. : Tu t'égares, tu t'égares).

Il est alors temps de graver les mots renforçant nos songes. Le tiers inférieur de la page accueillera la prose malhabile car souvent trop foisonnante d'implications. Plusieurs outils se proposent de nous faciliter la tâche. Un mini traitement de texte, un correcteur orthographique et un dictionnaire des synonymes éviteront bien des errances. Et la totale liberté sur le choix de la fonte, sa taille et sa couleur finira de donner un cachet personnel à l'œuvre.

Un zeste mélodique anoblira la création. À chaque objet disposé sur le décor pourra être attribué un son, loufoque ou réaliste, qui resurgira à chaque fois que la souris le désignera lors de la lecture ultérieure de l'histoire. Car tout ouvrage ne vaut que ce que reflète l'œil de son spectateur. Une fois sauvée, l'épopée pourra être consultée à satiété. Le sourire gonflé de fierté du créateur suivra le cheminement des pages se déroulant sans heurt et brillera de bonheur aux commentaires extasiés couvrant la musique d'accompagnement. Et si la qualité est au rendez-vous, l'impression entièrement paramétrable fournira les rudiments d'éternité à ce qui n'aurait pu rester qu'un refoulement enfoui au plus profond du subconscient.

Alain Texier

De riches bibliothèques de sujets.

AVIS **J'ai presque eu envie d'écrire cet article à l'aide d'*Auteur Studio* ! Mais Laurent m'ayant refusé les 21 pages nécessaires, je me suis rabattu sur des outils plus traditionnels (N.D.L.R. : Dommage...). Le programme est une vraie réussite. Ne lui manque que la possibilité d'animer les personnages de ses contes. Mais l'interface ergonomique, les débuts d'histoires fournis permettant de réveiller une imagination trop timide et la philosophie générale du produit en font un compagnon indispensable à tout enfant désireux de matérialiser ses pensées.**

17/20

- Richesse.
- Facilité de la création.
- On aurait aimé animer ses personnages.

À quand le prix Fémina pour ma première histoire ?

Après Personal Soft, Illias et Les Temps qui courent, c'est au tour de Warner Interactive de nous présenter leur version multimédia des Fables de La Fontaine. Rebonjour veaux, vaches et cochons (grosses coucougnettes, les cochons) !

- **GENRE : Fables.**
- **ÉDITEUR : Warner Interactive Entertainment.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX 33, Windows 3.1, 8 Mo de RAM, lecteur de CD-ROM 2x, SVGA.**
- **PRIX : Moins de 350 F.**

Foire aux bestiaux

LES FABLES DE LA FONTAINE

DEUX cent quarante six fables (l'intégrale, quoi), dont une centaine lues par plusieurs comédiens, plus de trois cent cinquante gravures (de Gustave Doré et Grandville) : voilà en gros ce que nous propose le soft de Warner Interactive. Difficile de reprocher quoi que ce soit à son contenu. La réalisation est elle aussi excellente, comme vous allez pouvoir le constater. Présenté sous trois tableaux principaux, *Les Fables de La Fontaine* permet par un premier menu de jeter un œil sur la biographie du fabuliste, de lire et entendre sur le second les fables, et d'admirer sur un dernier les nombreuses gravures fournies, de faire des recherches par mots-clés ou d'accéder directement aux fables disponibles en lecture audio.

La biographie, courte mais concise, propose non pas de l'hypertexte mais de l'« hypermini-exposé ». Je vous explique : un clic sur un des mots en gras du texte lance un exposé parlé, accompagné de photos, sur ce mot, ce nom ou cette expression, toujours dans une optique biographique. Jean de La Fontaine s'efface parfois pour mettre en avant certains de ses contemporains (Lully, Fouquet, etc.).

Les fables peuvent être consultées de plusieurs manières. Le menu des Fables propose en effet plusieurs groupes thématiques : la nature, les animaux, les objets, les hommes et, bien sûr, l'ordre chronologique de parution des fables telles qu'elles se succèdent dans les douze volumes de l'intégrale. Lorsque vous choisissez une fable, son texte apparaît à l'écran, accompagné des icônes des gravures qui lui sont liées, accessibles en plein écran d'un simple clic. De même, si la fable est lue par un comédien, un clic sur l'icône appropriée lance la narration. Enfin, certains mots du texte sont en caractères gras, signalant ainsi la possibilité de lire leur définition.

• *David Choquet*

17/20

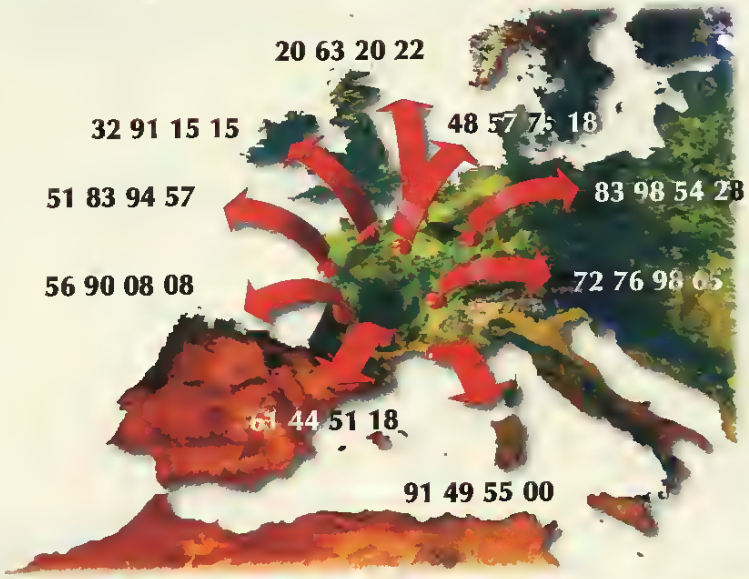
- Interface.
- Fables audio.
- Recherche et hyperfexte limités.

Un très beau recueil de fables.

AVIS **Beau, tant par son contenu que par sa présentation, riche en images et en sons (lectures, musiques, bruitages genre « nature en fête »), *Les Fables de La Fontaine* offre une façon conviviale et reposante de découvrir ou redécouvrir les œuvres du fabuleux fabuliste. L'interface, d'une simplicité enfantine, permet une navigation précise et rapide. Et si quelque amateur de La Fontaine reste tout de même réfractaire au multimédia, vous pouvez toujours l'amadouer en imprimant les fables et les gravures.**

Internet 9 fois moins cher !

À Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy...



L'assurance d'une connectivité Internet de haute qualité.

Depuis le 20 octobre, les parisiens ne sont plus les seuls à pouvoir se connecter à Internet ! ***Pressimage On Line***, déjà présent dans la capitale, vient de mettre en place des accès dans les circonscriptions tarifaires des villes de : Lille, Rouen, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon et Nancy afin de réduire le coût des communications dû à la distance... (voir Bottin France Télécom).

De plus, un numéro d'accès national, le 36 64 53 89 permet désormais à tous les abonnés n'habitant pas ces circonscriptions tarifaires de se connecter pour 0,74 F ttc/mn, de n'importe quel point en France, quelle que soit l'heure...

Matériel et logiciels nécessaires : un modem 14400 ou 28800 bps, les logiciels applicatifs et un Macintosh LC III minimum ou un PC 486 minimum (8 Mo minimum). C'est tout !

http://www.planete.net
e-Mail : info@planete.net
✆ 36 68 25 63

Tous les logiciels applicatifs pour vous connecter et vous abonner à Internet sont disponibles sur le 3617 DHA2 ou sur le CD-Rom du magazine ***Netsurf*** N°1, en vente dans tous les kiosques.

Abonnez-vous «en ligne» dès à présent !

Abonnement Numéris :

490 F ht par mois

Abonnement Planete B :

79 F ttc par mois
Avec 10 heures de connexion gratuites
puis 34,90 F ttc/heure

Abonnement Planete C :

199 F ttc par mois
Connexion illimitée !

Atlas de l'Europe

8/20
- GENRE : Atlas.
- ÉDITEUR : Infogrames.
- PRIX : Moins de 350 F.

PAS de fantaisie, ici : on est sérieux. Austère, même. À part les deux excités qui se baladent de temps en temps sur l'écran pour aider l'utilisateur ou pour faire le pitre (un peu lourd l'humour), rien que du très scolaire : du texte noir sur blanc, et puis des cartes, des cartes, et encore des cartes, sur lesquelles vous ne pouvez pas agir. L'ensemble de l'interface est d'une austérité qui font passer les pompes funèbres pour le cirque Zavatta : des menus déroulants (villes, pays, articles thématiques) et des raccourcis claviers (seul moyen d'atteindre, par exemple, le quiz). Les infos sont lâchées telles quelles. Pas d'hypertexte ou quoi que ce soit d'approchant. L'*Atlas de l'Europe* a tout de même une utilité pour les étudiants désirant utiliser cartes et articles pour leurs devoirs (mais ça vaut pas un bon atlas en bon papier plein de bonnes fibres végétales), ou pour ceux qui adorent les bases de données brutes. Les seuls sons disponibles sont des extraits des hymnes des pays européens, les seules images sont les cartes, et les rares vidéos ne mettent en scène que les deux zigotos cités plus haut. Et que les désespérés qui espèrent se détendre avec le jeu (un quiz), ne s'attendent pas à quelque chose d'inoubliable : un mot (nom de pays, monnaie, ville, etc.) apparaît, et vous devez cliquer sur le pays correspondant. C'est tout. ◆

D. C.

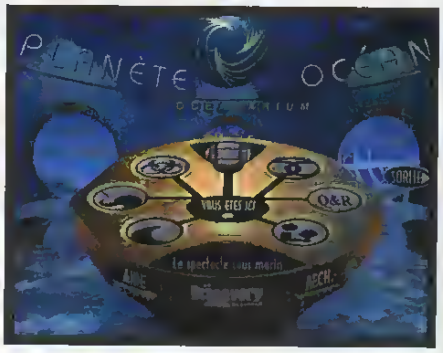
Scolaire et très peu convivial.

Planète Océan

12/20
- GENRE : Encyclopédie écologique.
- ÉDITEUR : Discovery Chanel
- PRIX : Moins de 300 F

APRÈS son premier titre, les Requins, Discovery Channel nous entraîne à nouveau dans le Grand bleu où s'ébattent les mérous et les Cousteau à tête rouge. Aux écolos « greenpeaciens » peu enclins à se mouiller (N.D.L.R. : Facile...) sur un guerrier de l'arc-en-ciel, ou aux amoureux de la mer, *Planète Océan* propose de comprendre la mer que l'on voit danser le long de golfes de moins de moins clairs. Et oui, car en plus de présenter les fonds marins (faune, flore, minéraux), *Planète Océan* s'étend sur les menaces planant sur nos océans (pollution, radioactivité, Luc Besson, etc.). Vous trouverez ici de nombreux texte, une centaine de photos et une demi-heure de vidéo, essentiellement un document généraliste de présentation. Le bilan sur l'histoire et la géographie du bleu de notre planète est intéressant, mais le ton, peut-être à cause du sujet, est austère. Malgré une interface agréable, le manque de liens multimédias empêche *Planète Océan* de *surfer* au-dessus de la vague des logiciels de découverte qui nous submerge. ◆

D. C.



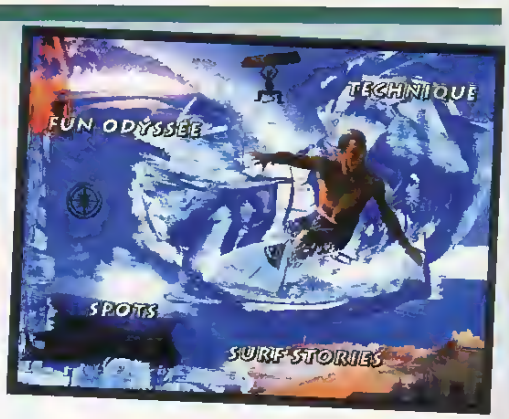
L'océan a bon fond, mais...

SURF CynDROM

14/20
- GENRE : Découverte du surf.
- ÉDITEUR : Infoborn.
- PRIX : Moins de 350 F.

SI l'envie vous prend de « tripper » sur *Alerte à Malibu* dans votre baignoire, ou si vous désirez vous lancer pour de bon sur la vague, ce CD-ROM est pour vous. Agréablement rempli de vidéos (de qualité moyenne), et de nombreuses photos sympa, voire spectaculaires, *SURF CynDROM* s'adresse aussi bien aux accro du *surf* qu'aux novices et autres curieux. En plus d'une carte des meilleurs « spots » du monde entier (de l'Australie à la basse Bretagne) et de leur description (texte, images et parfois vidéos), ce *soft* vous offre d'apprendre les bases de ce sport (connaître les principes de l'équilibre, effectuer des figures, manger diététique, savoir différencier une planche de *surf* et un pingouin, écouter les Beach Boys en remuant le popotin), à connaître son histoire, en bref, à avoir l'esprit « surf », celui qui rend hystériques les siliconnées des plages ensoleillées. J'ai testé, ça marche. La preuve : *« L'aut'jour, j'ai trippé sur une rasante sur un spot inconnu. j'ai ridé comme un shark pour m'élancer sur un hang five pour reprendre la planche sur le fil. J'te racontes pas le succès sur la beach avec les gals. Toute la noche on a squatté sur la plage. »* Vous n'avez rien compris ? Alors, jetez un œil sur ce CD-ROM, et découvrez ce sport trop mal connu. Aloha ! ◆

D. C.



Pour bien rester sur la vague.

Connectez-vous et recevez gratuitement* la sélection de votre choix !

Découvrez et recevez GRATUITEMENT* les meilleurs JEUX PC, mais aussi des UTILITAIRES indispensables et des CD-ROM, en vous connectant sur le 3617 DHA2

Des nouveautés tous les mois pour votre PC

*Laissez-nous simplement votre adresse sur le 3617 DHA2 pour recevoir chez vous, par la Poste, la sélection de votre choix. Vous ne payez QUE la communication soit 5,57 F ttc par minute. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention, seules les demandes effectuées par Minitel seront prises en compte. Les CD-Rom Hot et Soft sont strictement interdits aux moins de 18 ans (envoi sur CD-Rom Mac et PC, sous pli discret). Les jeux et utilitaires sont envoyés sur disquettes HD Mac ou PC.

3617 DHA2

Éditeur Pressimage

Guide de Paris, Ile de France

X/20
- GENRE : Guide pratique.
- ÉDITEUR : RATP.
- PRIX : Moins de 200 F.

EN RAISON DE LA GRÈVE D'UNE CERTAINE CATÉGORIE DE PERSONNEL, NOUS N AVONS PAS PU OBTENIR CET ARTICLE À TEMPS. MERCI DE NOUS EN EXCUSER.

Casper

13/20
- GENRE : Histoire interactive.
- ÉDITEUR : Edusoft.
- PRIX : Moins de 350 F.

QUI n'aime pas éprouver quelques frissons inoffensifs en se plongeant dans de passionnantes histoires de fantômes ? Et le plus gentil de ces revenants, c'est sans conteste Casper ! Suivons donc Kate et son père dès leur arrivée dans le sinistre manoir où ils ont élu domicile. D'emblée, le ton est donné. Teintes sombres, bruitages inquiétants et lugubres, tout pour vous faire dresser le cheveu qui vous reste sur l'occiput. Les animations que vous déclencherez sur les différents écrans sont du même aloi. Vous progresserez de pièce en pièce, écoutant les péripéties de l'histoire racontées à la manière d'un *karaoke* efficace et contemplant les multiples détails de ce graphisme très travaillé.

Au cours de votre aventure il vous faudra trouver différentes clefs qui vous ouvriront l'accès à plusieurs jeux d'éveil intéressants. L'ambiance est sympathique, renforcée par les intonations de voix des divers protagonistes. Quel dommage que les chargements CD soient si longs ! Arriverez-vous à faire de Casper votre ami ? Question existentielle qui conditionne votre avenir. Alors, quand le feu naît de la cheminée et que le crépuscule vagit ses premiers assauts, pelotonnez-vous contre le moniteur et... tremblez ! ◆

A. T.

Une histoire frissonnante.

Mythes et légendes

11/20
- GENRE : Encyclopédie sur les légendes.
- ÉDITEUR : EMME Interactive.
- PRIX : Moins de 300 F.

LA plongée dans le monde merveilleux des légendes fait naître des frissons de plaisir et d'angoisse à l'idée d'être confronté à ces fabuleuses créatures peuplant depuis toujours l'inconscient populaire. Chaque époque de l'humanité fut rythmée par ces contes troublants, souvent basés sur des faits réels que l'imagination et la poésie humaine enjolivèrent en légendes incontournables.

Baignés dans un environnement sonore et graphique de toute beauté nous partons à leur découverte, guidés par le conteur, un *ersatz* de prêtre d'une religion oubliée. Le voyage est inquiétant, ponctué de bruitages oppressants et de décors oniriques. À l'instar d'un jeu d'aventure, on observe les détails des paysages superbes à la recherche des voies nous menant à ces créatures dont on redoute par avance le contact. Pégase, le Yeti, la Licorne ou le Golem, ils sont tous là, tapis dans l'ombre complice, celant leur histoire au sein des pages du livre dont vous tournerez les pages avec appréhension. Quel dommage que leur récit soit si court ! On aurait aimé plus d'approfondissement dans leur étude et quelques extraits de films où ils apparaissent. La matière se prêtait à de plus amples développements. ◆

A. T.

Un rêve trop superficiel.

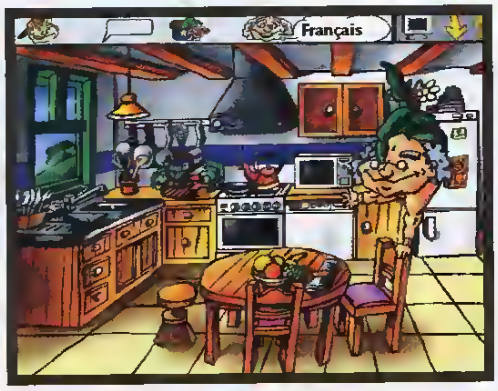
Théo, Léo et Manda

14/20
- **GENRE : Logiciel d'éveil.**
- **ÉDITEUR : Kaona.**
- **PRIX : Moins de 300 F.**

EST-elle vraiment si loin cette époque dont ne subsistent que des fragrances de biberons et de regards émerveillés devant les mystères du monde des grands ? On a tous le Proust que l'on mérite ! Aussi, pour raviver odeurs et souvenirs replongeons-nous dans ce passé pratiquement fœtal. Une succession d'écrans superbement travaillés gomment pour un instant de leurs teintes douces les tracas adultes. Nos hôtes sympathiques nous guident à l'intérieur de leur demeure et dévoilent ses secrets. La curiosité de l'enfant sera ponctuée de multiples animations agréables soutenues par un bruitage délirant et sont prétexte à des musiques constantes. L'humour transpire de cette ambiance amicale. Le récital des grenouilles dans la cave vaut le détour.
Au hasard des clics aventureux le bambin tombera sur des puzzles de difficulté croissante ou sur d'étranges boîtes à bruits originales. Pouvant se pratiquer en plusieurs langues le nourrisson héritera ainsi de la musicalité d'idiomes étrangers. Et comme il est aussi possible d'afficher les noms des objets peuplant l'écran, les prémisses de la lecture tentent d'ouvrir la porte. On regrettera le peu de variétés des activités mais le logiciel se déguste comme un spectacle d'éveil et de fantaisie. ◆

A. T.

Une plongée dans l'univers enfantin.



Pierre et le loup

9/20
- **GENRE : Conte musical.**
- **ÉDITEUR : Edusoft.**
- **PRIX : Moins de 300 F.**

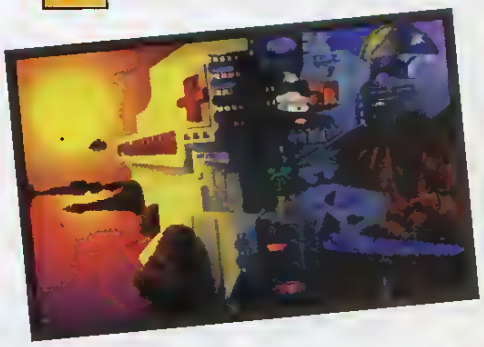
PROKOFIEV demande une certaine maturité et quelques pistes balisées pour être accessible. L'intention est louable de tenter de tracer ces chemins par le biais de ce CD-ROM afin que les plus jeunes puissent délaisser un instant les rythmes syncopés des troubadours hantant leurs baladeurs. Le conte musical, traité sous forme de dessin animé, fait la part belle aux instruments. Chaque animal, représenté par une partie de l'orchestre (flûte pour l'oiseau, hautbois pour le canard), module de ses gesticulations pixellisées la partition le concernant. Baigné dans cet environnement sonore de qualité, on suit l'histoire naïve au gré d'une succession de vignettes donnant à l'ensemble un rythme de bande dessinée. Le graphisme est simple et coloré et les animations restent très primaires. Un petit jeu sans prétention semble presque incongru dans cet univers.
La partie la plus intéressante du logiciel se situe dans le module consacré à l'orchestre où il est possible d'écouter chaque instrument séparément tout en suivant la musique sur une partition. Une biographie de Prokofiev complète l'ensemble. Les plus jeunes seront-ils sensibles à cette musique ? Leurs aînés quant à eux ne reculeront-ils pas devant le parti pris de traiter juvénilement le conte ? ◆

A. T.

Un conte enfantin pour adultes.

L'aventurier du corps humain

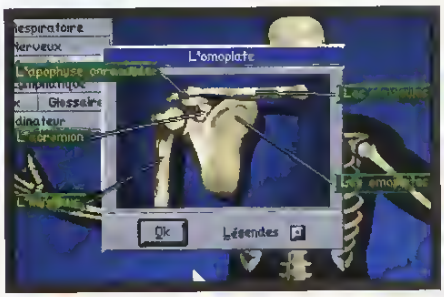
9/20
- **GENRE : Éducatif.**
- **ÉDITEUR : Edusoft.**
- **PRIX : Moins de 250 F.**



FORT de vos quelques timides investigations sur l'anatomie de votre copine vous prétendez à la maîtrise du corps humain ? Venez donc prouver votre aisance lors d'un voyage à l'intérieur de cette enveloppe charnelle pas uniquement dédiée à quelques frôlements furtifs ! Miniaturisé dans un vaisseau bardé des derniers bijoux de la technologie vous êtes introduit dans le corps de différents patients avec pour mission de détruire les virus squattant leurs organes. Mais, éducatif oblige, vous devrez au préalable préparer votre voyage en consultant ou établissant un diagnostic et vous renseigner sur les beautés de l'architecture humaine en puisant dans les bases de données conséquentes à votre disposition.
Les informations corporelles sont claires et aisément accessibles. On pourra tout de même regretter leur simplicité, les renseignements étant loin de ceux prodigués dans tout livre d'anatomie ou de biologie un peu poussé. Approfondissez votre savoir grâce au glossaire et à l'index et en route pour un petit jeu d'arcade sympathique et de redoutables quiz vous permettant de gagner du galon. Mais la réalisation soignée ne fait pas oublier complètement le répétitif des actions à entreprendre.◆

A. T.

Un voyage anatomique agréable.



NOUVEAU : Les reliures PC FUN sont arrivées !

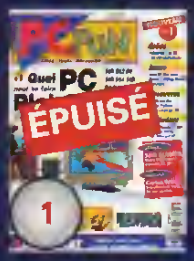
Indispensables pour conserver vos revues

Existent en 3 couleurs

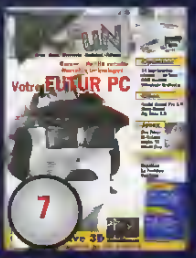
Le port est offert jusqu'au 31/01/95 !!!

45 F seulement

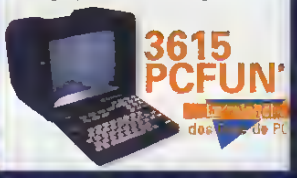
Complétez votre collection, commandez les anciens numéros



et avec chaque numéro, 1 CD-Rom PC



SOMMAIRES COMPLETS ?



Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
PC Fun - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Je souhaite recevoir :

❑ ___ reliures PC Fun
coloris : ❑ Bleu ❑ Rouge ❑ Gris
Une reliure permet de classer une année de PC Fun.

❑ les numéros suivants de PC FUn :

❑ 1 x ÉPUISÉ	❑ 6 x __ ex.
❑ 2 x ÉPUISÉ	❑ 7 x __ ex.
❑ 3 x __ ex.	❑ 8 x __ ex.
❑ 4 x __ ex.	❑ 9 x ÉPUISÉ
❑ 5 x __ ex.	❑ 10 x __ ex.

35 Francs par exemplaire. Port et manutention : ajouter 10 F par lot de 3 revues.

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

❑ M. ❑ Mme
NOM : .....
Prénom : .....
Fonction : ..... Société : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....

Ci-joint, mon réglement par chèque, à l'ordre de Pressimage, d'un montant total de :_____ Francs.

Michel Ange

16/20
- **GENRE : Histoire de l'art.**
- **ÉDITEUR : Montparnasse Multimédia.**
- **PRIX : Moins de 400 F.**

MICHEL Ange fut un de ces artistes à part, qui dans la détresse et la difficulté se grandit tellement, qu'au-delà de son savoir faire, il a légué à l'humanité des chefs d'œuvres qui, sans explications rationnelles, dépassent en force et en émotion l'imaginable. Pierre Arditti nous raconte l'histoire de cet être hors du commun. Il explique les doutes qui l'ont habité, la genèse de ces œuvres, les conflits qu'il eut avec ses rivaux et l'Église, tout en situant l'ensemble dans son contexte historique.

Le logiciel n'est pas linéaire pour autant car à tout moment des renvois vous permettent d'approfondir ses relations avec un personnage ou une œuvre. De même, un sommaire général et un index très bien étudiés permettent d'appréhender le sujet de son choix, qu'il s'agissent d'une sculpture précise ou d'une période de sa vie. Les représentations, surtout des sculptures et des fresques de la chapelle Sixtine sont superbes avec de petites idées qui démarquent le CD-ROM du livre, comme la loupe déplaçable à la souris pour voir les détails d'une fresque ou encore la possibilité de faire pivoter sur elle même une sculpture. Un regret et un défaut à signaler toutefois : dommage que pour *la Genèse* et *le Jugement Dernier* seules les représentations non-restaurées soient présentes et que par moment le récit présente comme certitudes des faits jamais documentés. ◆

S. K.

Pointu mais pas élitiste, il permet de découvrir Michel Ange dans sa complexité.

Léonard de Vinci La Peinture

11/20
- **GENRE : Art.**
- **ÉDITEUR : E.M.M.E. Interactive.**
- **PRIX : Moins de 350 F.**

QUI d'autre que de Vinci représente le mieux la polyvalence ? Inventeur éclairé, peintre, scientifique : le touche-à-tout exemplaire. Ce *soft* propose d'explorer une des facettes du *maestro*, sa peinture, à travers onze de ses œuvres. Chacune est commentée, parfois avec des termes techniques, hélas non expliqués. Elle peut être observée à loisir sous toutes ses coutures grâce à un zoom. Il est aussi possible de comparer ces tableaux avec d'autres œuvres du même thème (cène, portraits, etc.), peints par des contemporains de Léonard. Cette comparaison n'est hélas pas commentée. Enfin, vous disposez d'une biographie de l'artiste complète et bien faite, agrémentée de données historiques contextuelles.

Pas d'hypertexte dans ce *soft*, où la navigation est réduite à sa plus grande expression. Le novice aura du mal à y trouver beaucoup d'intérêt, sinon pour le plaisir des yeux, tant les commentaires sont rares et difficiles à suivre pour qui ne connaît pas le jargon technique de la peinture. Enfin, onze œuvres, n'est ce pas un peu limité pour un *soft* dédié à un personnage si prodigue ? ◆

D. C.

Léonard est un génie, mais tout le monde ne s'appelle pas Léonard.

Morceaux choisis

6/20
- **GENRE : Compil musicale interactive.**
- **ÉDITEUR : Libération.**
- **PRIX : Moins de 250 F.**

WAHOO ! Est-ce là la méga-top-cool-compileuh de l'hiver que nous a concocté *Libé* ? Plus de vingt artistes présentés, huit titres en audio (Bashung, Murat, Blur, Oasis, etc.), sélectionnés par nos confrères. Voyons-y voir de plus près. Chaque artiste est représenté par une page dessinée, chaque fois par un graphiste différent. Les dessins sont IN-TER-AC-TIFS !!! Des éléments peuvent être déplacés, d'autres ouvrent même des fenêtres variées : tantôt une photo, quelques secondes de son, de musique ou de vidéo, parfois des articles de *Libération* sur l'artiste en question, ou une courte-courte biographie dudit artiste. Certains objets, joliment nommés passages secrets renvoient même vers d'autres artistes.

C'est tout. C'est tout ? Bah oui. Bon, si vous utilisez votre CD-ROM comme CD-audio, y'a aussi les musiques, assez diverses pour que chacun n'adhère qu'à quelques-unes d'entres elles. Que dire de plus sinon que *Morceaux Choisis* est sous-titrée Volume 1. Ça augure une saga TF1esque, ça. ◆

D. C.

Libre aberration.

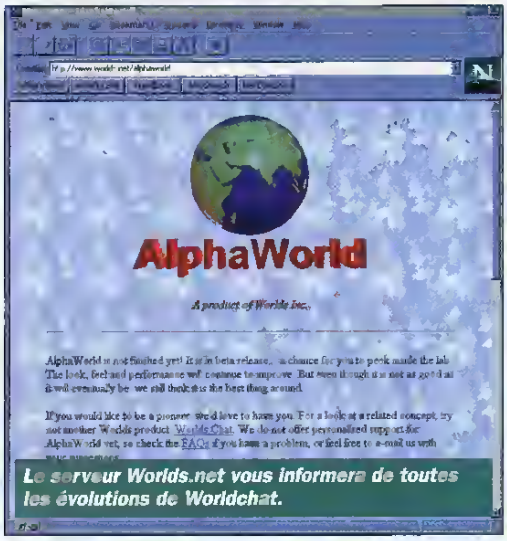
Les communautés virtuelles de l'avenir

WORLDCHAT & V-CHAT

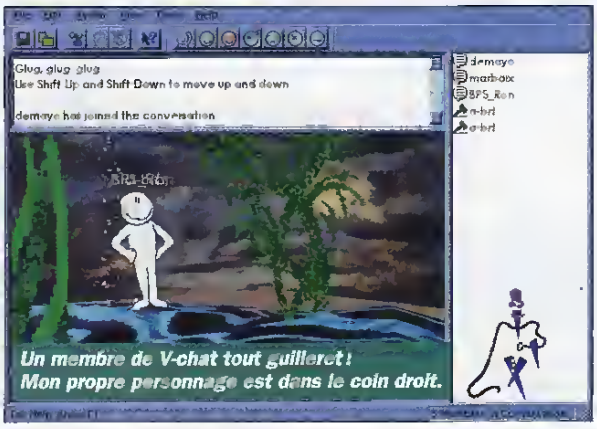
Tout le monde n'est pas encore connecté à Internet. Mais parfois, certains logiciels crèvent l'écran ou apportent un nouveau concept, forçant de malheureux journalistes à devancer le marché. Il se pourrait bien que, comme ces softs ont boosté les ventes de 486 (Wing Commander) ou de modems (Doom), Worldchat ou V-chat viennent bouscler le réseau des réseaux.

JUSQU'À présent, pour dialoguer avec le reste de la planète, seuls les *Newsgroups* (en temps différé) et l'IRC (en temps réel) nous étaient proposés. Ces ébauches de communautés virtuelles sont un peu austères et ne fonctionnent qu'en mode texte. C'est déjà fabuleux pour partager ses passions avec des étudiants de Californie ou un chercheur indien, mais ça manque un peu de *fun*!

Les équipes de Worlds company (si, si, je vous promets) et de Microsoft Virtual worlds, sans doute convaincues qu'Internet est la future bourse aux millions (de dollars), se sont penchées sur la question. Il en ressort deux logiciels très prometteurs qui permettent de dialoguer en temps réel avec des *cybersurfers* dans le monde entier. Recette du cocktail!



Le serveur Worlds.net vous informera de toutes les évolutions de Worldchat.



Un membre de V-chat tout guilleret! Mon propre personnage est dans le coin droit.

DOOM SANS BASTON

Graphiquement, prenez l'environnement 3D de *Doom* et ses textures mappées. Quiconque a déjà passé quelques heures (quelques nuits ?) sur ce jeu en mode *Deathmatch* imaginera facilement le type de navigation que nous proposent ces logiciels ; mais au lieu de bastonner, vous allez discuter! Ajoutez-y la possibilité de choisir un « avatar » dans une galerie de portrait digne du bar de *La Guerre des étoiles* et vous obtiendrez *V-chat* et *Worldchat*.

Commercialement, il suffira de reprendre la recette *Netscape*, logiciel client offert aux utilisateurs, pour inonder le marché et mieux vendre la pub et les serveurs aux entreprises, ou encore utilisez les abonnements à MSN pour Microsoft! Ce qui fait que ces deux logiciels sont complètement gratuits.

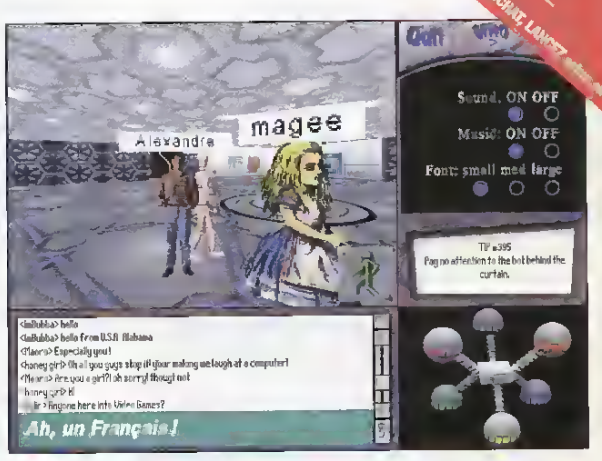
House of glee une des sept salles de Worldchat, délire et fun assurés!

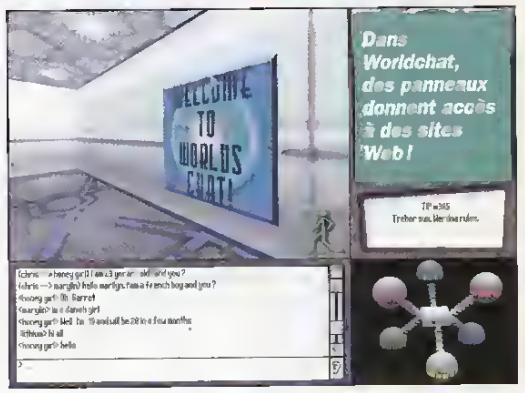
MERCI LA PUB

V-chat est un *plug-in* du Microsoft Network, réseau privé équivalent à Compuserve en plus joli! Il n'est donc pas accessible *via* un *provider* Internet mais par abonnement à l'ensemble des services MSN (dont l'accès à Internet en début d'année prochaine). N'oubliez pas que MSN est réservé aux possesseurs de Windows 95... Il s'installe automatiquement grâce à ses fonctions évoluées qui permettent au serveur de contrôler votre machine le temps de l'installation!

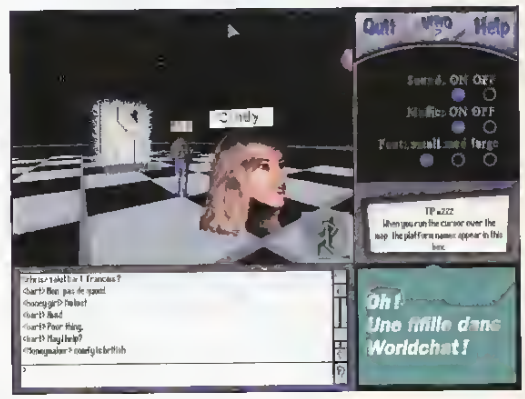
Worldchat, par contre, utilise un accès Internet classique et se satisfait donc de

Le monde aquatique de V-chat tout en 3D vu de loin.





Dans Worldchat, des panneaux donnent accès à des sites Web !



n'importe quel abonnement. Attention, il n'a absolument rien à voir avec le Web ! C'est un système propriétaire développé entièrement par la jeune équipe de Worlds. Elle propose, en effet, les dernières versions bêtas de *Worldchat* sur son serveur Internet (www.worlds.net).
Votre premier geste dans la communauté sera de choisir un avatar, c'est-à-dire votre représentation graphique, puis un pseudo. Attention, choisissez bien votre *look*, il sera le reflet de votre personnalité pour vos interlocuteurs virtuels ! Les deux systèmes offrent un large choix de portraits grâce à une galerie photo pour *Worldchat* et un simple menu déroulant pour *V-chat*. Ils prévoient même à court terme la possibilité de télécharger votre propre photo ou dessin !

Rencontres virtuelles

Chaque communauté offre des salles thématiques où l'on peut retrouver les différents membres par affinité. Les six salles de *V-chat* sont assez sobres et portent des noms comme *Cafeworld* ou *Cinemania*. Les sept salles qui forment la station spatiale de *Worldchat* sont parfois assez spéciales. Manifestement, les membres de cette dernière communauté semblent beaucoup plus délirants. L'absence de Minitel rose aux États-Unis expliquerait-il les excès de la salle *Sadness*, réservée aux plus excités...
Vous pourrez donc vous balader dans les couloirs, rêver devant les paysages virtuels et... discuter. Les deux sites offrent une fenêtre de dialogue commune où chacun pourra apporter sa contribution. Il s'agit donc d'un dialogue public. *Worldchat* rajoute la possibilité d'un dialogue privé avec un membre de la communauté qui vous intéresserait plus spécialement ! L'anglais est bien sûr de mise puisqu'une majorité d'utilisateurs est d'origine américaine.
Il faut bien avouer que c'est assez génial de pouvoir échanger des points de vue en temps réel avec le reste du monde, découvrir sans cesse de nouvelles salles remplies de *cybersurfers*, même dans la langue de Shakespeare... On y croise des étudiants indiens ou américains, des chercheurs cherchant... un moment de détente, et même quelques Français souvent issus de cybercafés, et pas si mal représentés.

jargon

IRC
Internet Relate Chat. Messagerie en mode texte sur le monde entier.

MSN
Microsoft Networks. Reseau privé de Microsoft lancé avec Windows 95.

Provider
Fournisseur d'accès à Internet.

Système propriétaire
Serveur qui utilise une connexion classique à Internet, mais il ne repose sur aucun standard à la différence du serveur Web qui utilise le standard HTML par exemple.

Ces deux logiciels constituent véritablement la première expérience de communauté virtuelle digne de ce nom. Nul doute qu'ils feront de nombreux émules d'autant que la possibilité de faire passer voix et vidéos se profile à l'horizon !!

Christian Marbaix

AVIS **Bien qu'accessibles au grand public, ces deux sites sont encore en bêtaversion. Il faudra donc attendre encore un peu pour se faire une opinion définitive. Cependant, *Worldchat* semble pour l'instant prendre l'avantage grâce à sa connexion *via* Internet, sa fréquentation et son ergonomie supérieurs. *V-chat* bénéficie d'une ambiance plus *soft* et l'on peut compter sur le rouleau compresseur Microsoft pour enrichir un site, qui rappelons-le, n'a que quelques semaines d'existence !**

COMDEX

Cette année encore, le Comdex Fall (d'automne !) a bousculé toutes les limites connues : 22 000 exposants, plus de 7 000 nouveaux produits et... plus de 200 000 visiteurs, excusez du peu ! Ce qui frappait le plus cette année, c'était la taille énorme des stands du Convention Center, où les plus grands acteurs de l'informatique étaient tous présents, y compris les Japonais, les Européens et les Coréens.

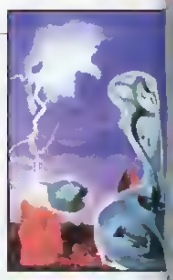
Miro, son et communications

MIRO, fournisseur bien connu de cartes vidéo présente la Connect 34, incroyable outil à tout faire sur le PC. On s'étonne simplement qu'il ne fasse pas aussi le café ! Il s'agit d'un ensemble carte ISA 16 bits plus logiciel comprenant un *fax*/modem 28,8 avec une carte sonore 16 bits comportant des fonctions de *Voice Mail* et des logiciels d'accès à Internet, avec interface CD-ROM IDE, le tout pour le marché familial. Excusez du peu ! Le marché visé est le SOHO (*Small Office Home Office*) qui représente pas moins de 30 millions de postes. L'engin est même livré avec un microphone « main libre » et on peut même intervenir sur les logiciels de son correspondant... Tout ça pour moins de 300 $. ◆

Gestion de disques

LE meilleur utilitaire du *show* est certainement *Partition Magic 2.0* de PowerQuest, qui permet de résoudre les problèmes épineux de partition des disques durs entre Windows 95-DOS et OS/2-DOS, pour un prix très modique (respectivement, moins de 50 $ et moins de 70 $). Tous les utilisateurs avertis connaissent les difficultés liées aux partitions multiples des disques durs : la taille des partitions étant fixe, il faut reformater le disque et réinstaller les systèmes d'exploitations avant de récupérer vos sauvegardes si vous vous êtes trompés de taille, ce qui arrive souvent... Avec *PartitionMagic*, vous pouvez modifier la taille de vos partitions FAT ou HPFS (OS/2), et même convertir les partitions FAT en HPFS (et lycée-de-Versailles) avec leur contenu. De plus, le produit permet de diminuer la taille des *clusters* sur les partitions FAT (limitées à 65 000 *clusters*) et de les ramener, par exemple, de 32 Ko (pour un disque de 1,2 Go) à 2 ou 4 Ko. Il remplace les vieilles fonctions FDISK et FORMAT par un utilitaire simple et graphique. ◆

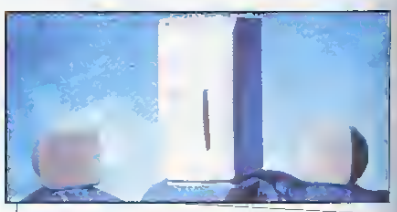
... TÉLEX ...



Rockfire lance toute une gamme de **joysticks** et de **joypads**. Le fleuron sera le Galaxy Fighter, première manette de simulation avec chapeau chinois et tuti quanti à liaison infrarouge.

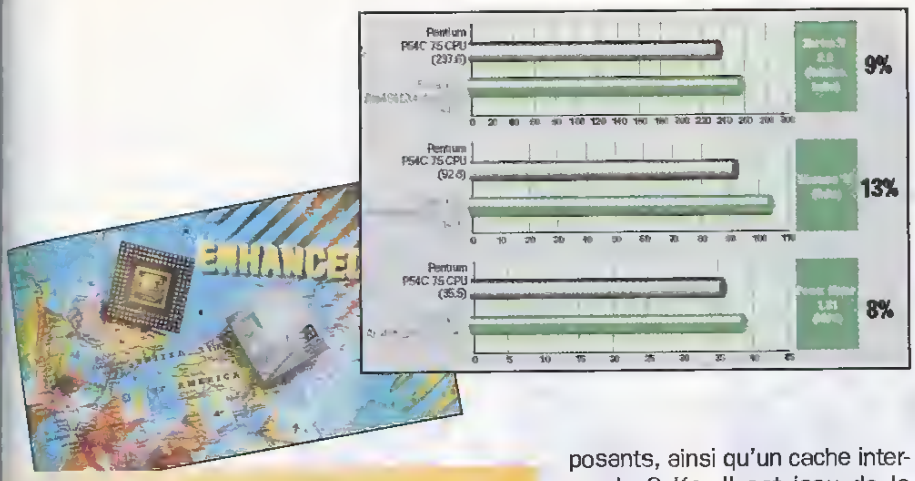
Aztech, deuxième constructeur mondial de cartes sonores et fabricant de lecteur de CD-ROM, s'implante enfin dans l'Hexagone. Leur dernier produit, une **carte multifonctions de communication**, suit la mode des fax, modem, carte son, téléphone et répondeur.

IBM annonce la disponibilité d'un **kit gratuit** (et pour cause) appelé « Just add OS/2/Warp » qui regroupe un ensemble d'utilitaires destinés à aider les utilisateurs soit à désinstaller Windows 95 et à charger OS/2 (c'est la cause), soit à faire coexister les deux environnements.



Sony lance une paire d'**enceintes** haut de gamme : les SRS-PC300D, composées de deux satellites de 5 W chacun secondés par un sub-woofer de 15 W pour moins de 1 300 F.

CPV-Stollmann International propose, enfin traduit en français, le logiciel « Internet in a box ». En résumé, il s'agit d'un intégré qui regroupe tout ce dont vous pouvez ou non avoir besoin pour vos **connexions Internet**.

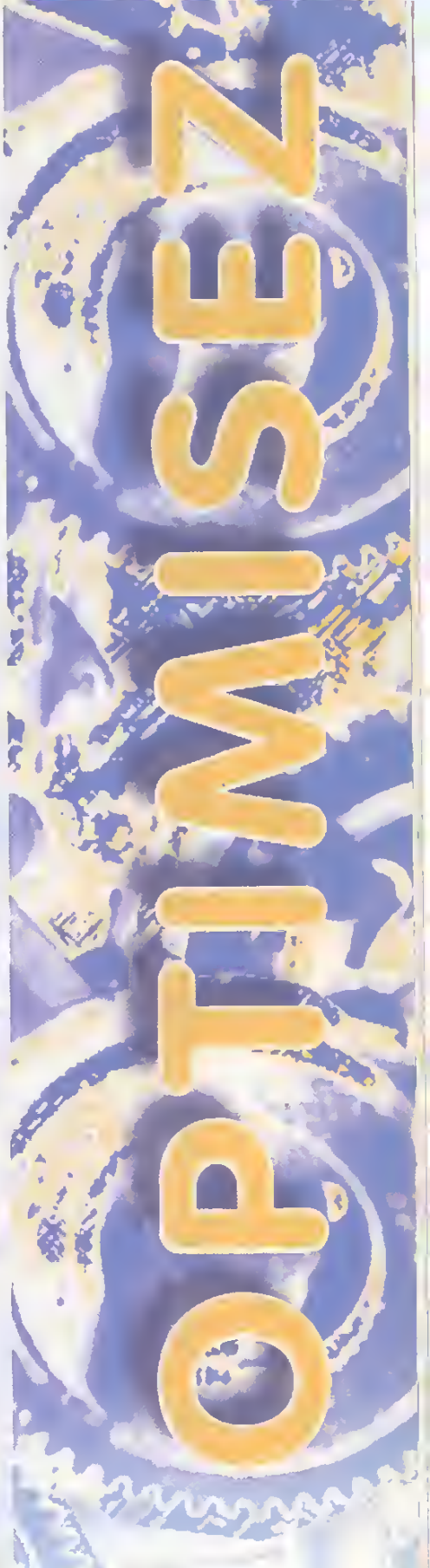


Processeur AMD 120

AMD relance la génération 486 avec l'Am486 à 120 MHz. Censé concurrencer la gamme DX4 de chez Intel, ce processeur affiche une très haute intégration des composants, ainsi qu'un cache interne de 8 Ko. Il est issu de la technologie « triplage de fréquence » d'AMD et fonctionne en 3 V. De plus, ses fonctions de gestion du courant le destinent aussi bien aux PC de bureau qu'aux portables. L'Am486 120 MHz est annoncé comme meilleur qu'un Pentium 75. En attendant le test d'une configuration complète dans nos colonnes, jetez un œil sur les tableaux ci-dessus fournis par AMD. ◆

Design et intégration

LE premier prix du *design* des micro-ordinateurs devrait être décerné à la société UPKE Systems, bien de chez nous malgré son nom. Elle offre deux lignes de produits au *design* époustouflant, avec clavier intégré dans un tiroir, écrans extraplats antistatiques, antiradiations et antireflets, haut-parleurs de chaque côté de l'écran, le tout en version tout noir ou tout blanc, pour les chevaliers de la même couleur... Bien entendu, tous les systèmes sont des Pentiums, avec au moins 16 Mo de RAM, 1,2 Go de disque dur, une carte graphique 2 Mo, 1 280 x 1 024, un lecteur de CD-ROM, une carte son DSP 16 bits, un *tuner* TV, une carte vidéo MPEG/Vidéo-CD, un microphone « mains libres » un répondeur *Voice Mail* et *fax/* modem 28,8. Créée par l'ancien patron d'IPC France, Fred Benaroch, la société UPKE Systems est installée à Boston et à Paris. Tous nos vœux accompagnent cette sympathique aventure. ◆



C'est le premier article que l'on ne vous oblige pas à lire mais que vous pouvez consulter. Alors voilà. C'est un jeu qui s'appelle le « C'est quoi donc ? ». Étant réalisé par **PCFuN**, *il n'y a rien à gagner (faut pas rêver, non !). Ou peut-être si, car grâce à cet article vous allez enfin accéder au respect qui vous est dû dans les dîners mondains grâce à une masse de connaissances ahurissante.*

Apprenez à jargonner !

TOUS LES TERMES BARBARES DU PC

1er EPISODE

LA CARTE MÈRE

BIOS (Basic Input Output System)

Lui, il faut l'appeler patron, *bwana* ou maître. C'est lui le chef absolu à bord. En effet, il est chargé de gérer l'accès à la mémoire, au disque dur, à la carte vidéo, aux interfaces, etc. C'est lui qui régit ce beau petit monde pour que tout fonctionne en harmonie et surtout de manière standardisée. Ce système vital est stocké en ROM, c'est-à-dire dans une mémoire que l'on ne peut pas effacer (on peut voir la puce sur la carte mère).

On peut avoir accès au Bios au démarrage de la machine (*boot*) en appuyant le plus souvent sur la touche « Suppr » ou « F1 » afin de déclarer un nouveau disque dur, de la mémoire en plus, ou simplement changer de paramètres.

Pour se donner une image de ce qu'est le Bios, on peut se le représenter sous la forme d'un *barman* : les logiciels lui demandent des cocktails dont ils ne connaissent pas la composition mais dont ils sauront que c'est ce qui leur correspond (parlant comme image, non ?). Les principaux constructeurs sont AMI et Award.

BUS

Le Bus est une sorte de chemin dans le micro-ordinateur. On peut *grosso modo* en distinguer deux : le Bus de données et le Bus d'adresses. Le premier détermine le nombre d'informations que le processeur peut traiter à la fois et ce qu'il envoie vers les autres composants du PC, le second concerne la causette que se tapent le microprocesseur et la mémoire à leurs heures perdues.

Évidemment ce chemin communal a eu tendance à se transformer petit à petit en route puis en autoroute à cause de la demande croissante de puissance.

Lorsque le PC naquit, on lui offrit pour communiquer avec d'autres composants un beau Bus ISA (Industrial Standard Architecture) 8 bits. Puis, comme lors d'une grève, la quantité des informations a augmenté ce qui a créé des bouchons ralentissant le fonctionnement générale de l'économ... de l'ordinateur. Pour pallier à cela, plusieurs formats sont sortis dont le MCA d'IBM que l'on retrouve dans les PS/2 et qui n'était pas compatible avec les cartes existantes (super idée !) et l'EISA qui était en fait une extension plus rapide de l'ISA.

Enfin, apparut le bus VLB (Vesa Local Bus) formalisé par le comité VESA. Un peu comme l'EISA, il était une extension du bus ISA mais permettait de relier directement la carte VLB au microprocesseur, ce qui fait que la vitesse de ce dernier était la vitesse de fonctionnement de la carte (ou du disque dur). Très pratique et peu cher à mettre en œuvre, il a régné quelques temps sur les 486 DX2.

Mais Intel, soucieux de ne pas laisser lui échapper ce segment du marché, a imposé comme standard le Bus PCI (Peripheral Component Interface). L'avantage de ce dernier est qu'il fonctionne à une vitesse déterminée indépendante fixée par le contrôleur PCI (il accepte en théorie n'importe quelle carte PCI de n'importe quel ordinateur Mac, Power, etc.).

Aujourd'hui, on ne trouve sur les Pentiums que des bus PCI, ce qui vous garantit une pérennité de l'investissement dans les cartes déjà achetées.

Pourquoi le terme de Bus ? je n'en sais rien, mais si c'est pour matérialiser l'idée de mouvement et de transport, tirons notre chapeau au traducteur du mot pour l'habile métaphore (N.D.L.R. : T'as un chapeau toi ?).

CARTE CONTRÔLEUR

On dit carte contrôleur ou de plus en plus contrôleur tout court. Généralement un contrôleur est la partie électronique chargée de gérer un périphérique. Ouh la la ! C'est quoi ce truc encore ? (Bon, on est entre nous et on dit que pour nous les périphériques seront les lecteurs de disquettes, les disques durs et lecteurs de CD-ROM). Aujourd'hui ne reste en service que deux types de contrôleur : l'IDE et le SCSI.

Chacun a subi des évolutions diverses, ainsi nous avons droit au Fast IDE (Enhanced IDE en réalité) qui permet de gérer quatre disques durs à la fois (deux auparavant) et qui dépasse la limite des 528 Mo. De même le SCSI a désormais les attributs Ultra, Wide, 2, etc. et permet de connecter sept périphériques sans pour autant que l'on aille se casser la tête avec des paramètres à régler.

Le moins cher est le E-IDE que l'on retrouve sur les configurations les plus courantes et sur Pentium directement intégré à la carte mère. Le SCSI demande une carte contrôleur spécifique qui coûte bien plus cher. C'est dans tous les cas un choix que l'on doit faire à l'achat de la machine car il conditionne l'acquisition de futurs périphériques.

SLOT

C'est un emplacement qui permet de rajouter une carte dans un ordinateur. Il existe des *slots* 8 bits, 16 bits, VLB Local Bus, PCI, donc attention à ce que l'on veut rajouter.

JUMPER

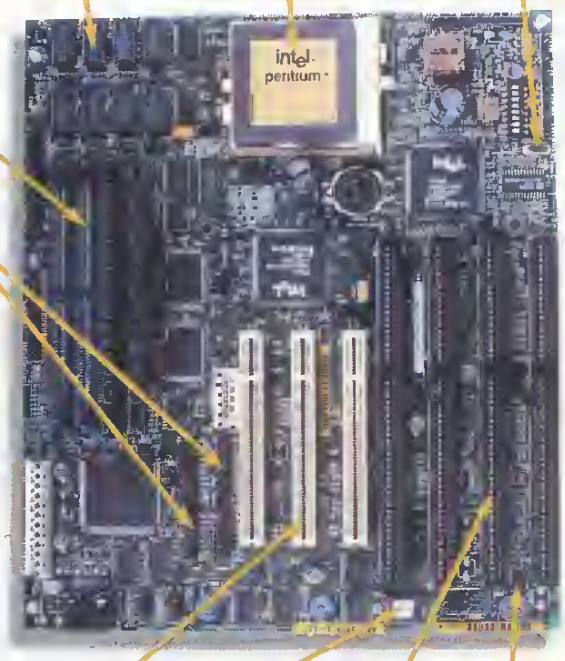
C'est un petit bout de plastique qui permet souvent de configurer à peu près tout et n'importe quoi en le déplaçant (contact ou pas contact). Ainsi on peut configurer son disque dur en maître ou esclave, demander à sa carte mère de fonctionner à une certaine fréquence, déclarer un DMA différent pour une carte son, etc.

MICROPROCESSEUR CENTRAL (CPU)

Bon, cette notion n'est pas des plus complexes. Ce machin petit, immonde et chaud est le cœur de la machine et c'est lui qui effectue la majeure partie des calculs relatifs au fonctionnement de l'ordinateur. On a du mal à le distinguer sur la carte mère car il est souvent caché par un ventilateur. En effet, les processeurs les plus récents chauffent tellement qu'ils prennent la grosse tête et qu'il faut les refroidir. On ne se penchera pas sur la structure même de ce bout de silicium si cher mais nous allons voir ce qui existe sur le marché PC actuellement.

Tout le monde se souvient, la larme à l'œil, des 386 d'antan. Ils ont été remplacés par les 486 qui sont eux aussi en fin de vie. Le haut de gamme persiste encore avec des fréquences de l'ordre de 100, voire 120 MHz, mais cela ne semble être qu'un sursis. Il faudra désormais se pencher du côté des Pentiums qui devraient bientôt devenir les seuls acteurs du marché.

Ceci ne concerne que l'offre d'Intel, qui présente déjà son Pentium Pro car les autres acteurs n'attendent pas de se prendre une claque pour réagir : le K5 d'AMD, le M1 de Cyrix, le Nexgen sont autant de *challengers* qui veulent faire chavirer l'hégémonie du plus grand fondeur au monde. La lutte se fait notamment sur la taille des puces et sur leur capacité à ne pas chauffer. Pour cela il faut que les traits assurant les connexions au cœur du processeur soient le plus fin possible. Intel en est à 0,6 microns mais est en train de généraliser le 0,35 microns.



Overdrive

L'*overdrive* est une chouette invention d'Intel pour nous faire croire que l'on a bien fait d'acheter Intel. La réalité n'est pas aussi rose. C'est un microprocesseur qui vient en lieu et place de votre ancien mais dont la fréquence d'horloge est beaucoup plus grande. Il faut d'abord être sûr que la carte mère permette l'adjonction d'un *overdrive*, puis évaluer le coût que cela engendrera, car c'est l'un des deux gros défauts du procédé. L'autre est que la vitesse d'un PC ne s'évalue pas uniquement par celle du processeur, les gains réels ne sont donc pas si élevés qu'on pourrait le croire.

Quartz

Si le microprocesseur est le cœur du PC, le quartz est ce qui lui donne un rythme de pulsations. C'est donc lui qui, soumis à un potentiel électrique, vibre à une certaine fréquence selon la forme qu'il a. C'est cette vitesse qui va déterminer celle du processeur et par la même le nombre d'opérations qu'il pourra effectuer. La mesure de cette valeur se fait en mégahertz.

CISC/RISC

(Complex Instruction Set Computer/ Reduced Instruction Set Computer)

Il existe un certain nombre d'instructions qui sont mises dans les microprocesseurs (on dit « câblées »). L'ensemble s'appelle un jeu d'instructions. Les processeurs d'Intel sont construits autour de la technologie CISC (je laisse aux puristes le soin d'en débattre plus longuement) c'est-à-dire utilisant un nombre d'instructions assez élevées. Mais un jour, des petits malins en blouse blanche se sont dits : « Bon sang, mais c'est bien sûr. Comme les micro-ordinateurs vont de plus en plus vite, pourquoi n'enlèverait-on pas les instructions les moins utilisées ? On les retrouverait en combinant les instructions de base entre elles ».

C'est ainsi qu'était né le premier processeur à jeu d'instructions réduit. Sensés aller plus vite, ils sont représentés par les PowerPC et autres stations de travail.

MÉMOIRE

RAM (Random Acces Memory)
C'est la mémoire vive de l'ordinateur. Elle se présente sous la forme de barrettes SIMM (Single In-line Memory Module) de formes plus ou moins longues. Il faut distinguer les 8/9 bits des 32/36 bits. Les premières sont périmées et fonctionnent sur les vieux ordinateurs, bien qu'on en trouve encore sur des 486. Les 32/36 bits sont plus récentes et se généralisent.
Il existe trois catégories de mémoire qui permettent d'établir une hiérarchie de qualité de fabrication : la mémoire se compose des composants mêmes (puces DIP) et du support en fibre de verre. Le nom du constructeur sur les composants et le support est un très bon signe, uniquement sur les composants c'est déjà pas mal et enfin aucune marque nulle part, c'est ce que l'on appelle la mémoire *topless* (bof).
Mise à part ces considérations de luxe, un facteur important dans le choix de la mémoire est son temps d'accès. Plus celui-ci est bas et plus la mémoire est rapide. Soixante-dix nanosecondes représentent le temps au-dessus duquel il est déconseillé de descendre (fallait la faire celle là), 60 ns sont parfaits.
Attention, il faut bien faire la distinction entre la mémoire physique qu'a le système (4, 8, 16 Mo...) et les restrictions imposées par le concept même du PC qui délimitent la mémoire en quatre à cinq zones différentes. L'un n'agit pas sur l'autre : ce n'est pas parce que l'on a 64 Mo de RAM que le petit *shareware* qui réclame 600 Ko va fonctionner !

SRAM (Static RAM)
Elle sert de mémoire cache sur les cartes mères, vous aurez donc compris qu'elle est extrêmement rapide (environ 15 ns). Vous aurez aussi compris qu'elle est extrêmement chère.

DRAM (Dynamic RAM)
Lorsqu'on parle de RAM tout court, c'est en général d'elle qu'il s'agit. On peut aussi trouver de la DRAM sous forme de composants dont on se sert sur certaines cartes son ou cartes vidéo.

VRAM
Cet autre type de mémoire est plus rapide que la DRAM car elle permet la lecture et l'écriture de données simultanément alors que dans un cycle la DRAM ne permet que l'une ou l'autre des opérations.
Elle est évidemment plus chère (vous avez compris le coup de la corrélation vitesse/prix ? Subtil, non ?). Elle est surtout utilisée sur les cartes vidéos.

EDO (Enhanced Dynamic RAM)
C'est un nouveau type de mémoire avec un cache directement implémenté. La théorie voudrait que l'on puisse de ce fait se passer de mémoire cache sur la carte mère, mais il est préférable d'en conserver pour augmenter les performances (effet Gillette G2 double action).

DISQUE DUR

Qu'est-ce qu'un disque dur ? C'est une sorte d'empilement d'assiettes sur lesquelles se promènent des têtes de lecture. Chaque plateau est découpé en secteurs et en pistes afin de faciliter le stockage et le rangement des informations qui vous tiennent tant à cœur. Je voudrais attirer votre attention sur le fait que les disques durs sont une merveille de la technologie bien que l'on en parle peu et qu'ils paraissent bien banals. Leur degré de précision est incroyable comparé à leur vitesse de traitement. Merci de m'avoir écouté (N.D.L.R. : De rien, c'est toujours un plaisir).

FAT
C'est la table d'allocation des fichiers. Elle contient toutes les informations concernant les pistes et secteurs. C'est donc une sorte de carte créée par le système d'exploitation. On comprend que les virus et autres petits soucis puissent avoir une incidence que nous qualifierons de fâcheuse sur votre vie familiale. C'est pourquoi il existe une copie de cette FAT, au cas où...

Les entrailles du disque

CLUSTER
Le *cluster* est un groupe de secteurs du disque dur dans lesquels sont stockées les informations. Le problème est que c'est la plus petite unité du disque, or selon la capacité de ce dernier la taille des *clusters* varie. Ainsi un disque dur de 1 Go aura des *clusters* de 32 octets. Imaginez que vous stockiez des mégaoctets de petits fichiers, et bien la taille indiquée par le DOS n'est pas la taille réellement prise par les fichiers, elle est bien plus importante. C'est pour cela que les disques durs à grosse capacité se remplissent bien plus vite que les petits disques durs, paradoxal, non ? Alors quand on vous dit de compacter (avec *RAR*, vous n'avez pas oublié j'espère), même si vous avez de la place, c'est qu'il y a une raison : on peut ainsi récupérer jusqu'à 200 Mo sur 1 Go.

FORMATAGE
C'est l'opération qui consiste à préparer la surface magnétique (disque dur, disquette) pour créer des pistes et des secteurs clairement compréhensibles par le système d'exploitation. En gros, l'ordinateur a besoin de cette opération pour savoir où il met les pieds.

DÉFRAGMENTER
Nous sommes tous des cochons. Si, si. Mais non, pas dans ce sens là, je parle du rangement de notre disque dur. On efface, on écrit, on enlève une partie, on en enregistre une autre, etc. Nos fichiers nous apparaissent en un seul morceau à travers le système d'exploitation et pourtant ce n'est pas le cas, ils sont sous forme de petits

bouts un petit peu partout sur le disque. La FAT va en effet gérer tout cela comme ça lui arrive : sur le tas. La défragmentation consiste donc à réunir tous ces morceaux esseulés et à les réunir en un bloc unique pour chaque fichier. Le but de cette manipulation de haute volée est de deux ordres : d'éviter de perdre du temps à cause des têtes du disque qui vont chercher un peu partout les bouts du fichier et ne pas trop fatiguer le moteur du disque dur. De plus, certains logiciels refusent de s'installer si le disque est trop fragmenté (entre autres le fichier temporaire de Windows-le-Vieux).

OCTET, KILOOCTET, MÉGAOCTET...

Clarifions les choses une bonne fois pour toutes. L'informatique est basée sur le code binaire, c'est-à-dire sur des tas de 0 et de 1 (tout fonctionne en base 2). Mais non, ne partez pas, je vous promets que pour une fois ce sera clair et rapide. Donc je disais que ces 0 et ces 1 étaient bienvenus (rapport à la position ouverte ou fermée des circuits électroniques) et qu'ils se regroupaient dans 1 bit (donc 1 bit = 2 possibilités). Si on combine 8 bits, on obtient 256 possibilités (2^8). Quand on sait que ces 8 bits représentent 1 octet on en est tout retourné, alors je vous dit même pas quand on en arrive à l'équation 1 024 octets (2^{10}) = 1 Ko. C'est simple, on en pleure de bonheur et on s'abreuve de cette masse de connaissances fraîchement acquises. Après je vous laisse : 1 024 Ko = 1 Mo et ainsi de suite. Le *leitmotiv* c'est base 2.
Bon, maintenant le détail qui tue : *one byte*, en anglais, correspond à un octet en français et non pas un bit, ce qui explique l'ambiguïté de certaines publicités parues dans les beaux magazines hexagonaux. Vous êtes esbaudis, hein !

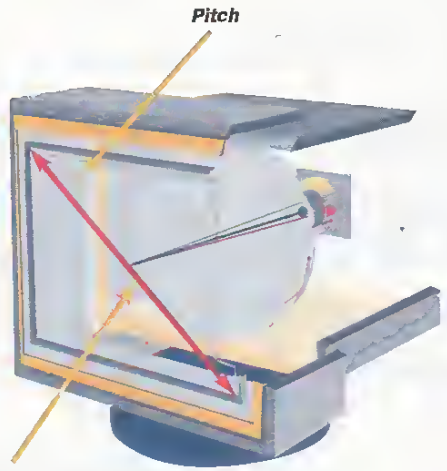
MONITEUR

PITCH

Ce dernier est la taille du plus petit point que le moniteur puisse afficher (le pas du masque). On considère qu'un *pitch* de 0,28 mm est bon pour un 14 pouces. Ceci améliore la finesse de l'image que le moniteur restituera. Mais dès que le moniteur devient plus grand (17 ou 21 pouces), cette finesse se paye cher. Pour un 17 pouces, 0,26 sera excellent.

DIAGONALE

La diagonale d'un moniteur est la distance d'un angle à l'angle opposé. Elle s'exprime en pouce, or ce dernier



Diagonale à mesurer avant achat

se calcule ainsi : 1 pouce = 2,54 cm. Les moniteurs de 14 pouces sont les modèles les plus répandus, mais je vous conseille de vous pencher sur les moniteurs de 15, voire 17 pouces, pour le confort de travail qu'ils fournissent. N'hésitez pas à vous munir d'un centimètre car certains 17 pouces ont une diagonale réelle (l'image à l'écran et non pas la taille du verre) équivalente à de bons 15 pouces ; méfiez-vous.

PIXEL (PICTURE ELEMENT)

C'est l'unité minimale de ce qui s'affiche à l'écran, dans la résolution qui est sélectionnée (1 point de la grille créée).

RÉSOLUTION

C'est le nombre de lignes et de colonnes que peuvent afficher le moniteur ou la carte vidéo (ce qui donne une grille de points). Les résolutions les plus standards sont le 320 x 200, le 640 x 480, le 1 024 x 768, le 1 280 x 1 024.

FRÉQUENCE DE BALAYAGE

Un moniteur c'est comme une télévision, il a les mêmes principes de fonctionnement. Seulement, étant donné la fixité de notre regard sur l'écran et la distance qui nous en sépare, le moniteur est nécessairement plus exigeant qualitativement parlant. La fréquence de balayage représente le nombre de fois où le rayon du tube cathodique va balayer l'écran en une seconde. L'œil humain reçoit donc soixante fois par seconde l'information visuelle du moniteur si sa fréquence de balayage est de 60 Hz. On considère en général qu'au-dessus de 70 Hz la stabilité de l'image est bonne.
Il faut éviter à tout prix les moniteurs qui présentent une résolution entrelacée, cela signifie qu'ils utilisent un mode de rafraîchissement de une ligne sur deux ce qui crée un effet de scintillement et une fatigue visuelle très rapide. Toutes ces données sont étroitement liées à la carte vidéo.

DIVERS

COMPATIBILITÉ

Ce qui nous fait rire tous les jours et nous fait donner de grandes tapes dans le dos tellement on pleure de bonheur.

MS/DOS

Vieux truc pourri de système d'exploitation complètement naze mais que j'aime de plus en plus au fur et à mesure que d'autres systèmes apparaissent (je ne cite personne de feu 1995). Peut-être est-ce le signe que je vieillis ? (N.D.L.R. : Sûrement !)

LAVOISARD

Stéphane multitâche à base de Power Pentium PC Alpha à 200 MHz.

Mourad Medhi

Votre disque dur est plein. C'est une bonne raison pour en changer. Compte tenu de la grosseur de certains systèmes d'exploitation, de certaines applications, voire de certains fichiers, un disque de grande capacité, 1 Go par exemple, est l'assurance d'une relative tranquillité ; du moins pour quelque temps.

Connaître la musique pour changer de disque

CINQ DISQUES DURS IDE DE 1 GO ET PLUS

Si votre disque dur affiche complet, il est tant d'en changer. Depuis un an, le prix de cet incontournable périphérique a considérablement chuté. À l'inverse, les capacités de stockage ont augmenté. Autant passer la barre du gigaoctet.

Avant l'achat, il faudra cependant être attentif à un certain nombre de détails techniques et de compatibilités. Il faut savoir que le disque dur ne fonctionne pas tout seul. Il fait appel au système d'exploitation, au Bios de la machine et à un contrôleur (voir *Tous les termes barbares du PC*, p. 102). Ses trois facteurs régulent le flux de données du disque.

Conner

Le Bios doit être LBA (Logical Bloc Adresse), sans quoi le DOS ne reconnaîtra que 520 Mo sur 1 Go. Pour assurer un bon fonctionnement avec des Bios plus anciens, les constructeurs fournissent un utilitaire qui trompe le DOS afin qu'il accepte les disques de grandes capacités. Exigez-le. Autre avantage lié à l'utilisation d'un Bios LBA, il n'y a pas à déclarer les caractéristiques du disque dur au Setup. En effet, la reconnaissance est automatique.

De nos jours, les disques durs sont tous Fast-IDE. Si le contrôleur n'est qu'IDE, il est probable que l'ensemble fonctionne. Mais, se sera au détriment des performances. En cas d'incompatibilité ou pour tirer parti de son nouveau matériel, il sera peut-être nécessaire d'acheter un contrôleur sur Bus local, VLB ou PCI, pour une centaine de francs.

Un disque dur se caractérise par son taux de transfert, par son cache embarqué, par son temps d'accès moyen et par sa vitesse de rotation. Le taux de transfert est la vitesse à laquelle les données sont transmises lorsque la tête les a atteintes. Si les données sont contenues dans le cache, on parle de taux de transfert en rafale. Mais il faut savoir que les taux de transfert annoncés par les constructeurs, sont rarement atteints dans la pratique. Ils dépendent du système d'exploitation, du test utilisé et de la mécanique.

La taille du cache embarqué a aussi son importance. Si les données tiennent dedans, on limite les accès au support et, par conséquent, les appels à la mécanique. C'est de cette manière qu'est calculé le taux de transfert annoncé dans le protocole PIO (Programmed Input Output). Le PIO 3 transmet 13,3 Mo/s, contre 16,6 pour le PIO 4. Si l'in-

Mon Bios est-t-il trop vieux ?

S'il date d'avant 94, il est vraisemblable que votre Bios ne soit pas LBA. Si la machine est un 286 ou un 386, c'est certain. Dans ce cas, il faudra déclarer les caractéristiques du disque et utiliser l'utilitaire fourni par le constructeur. De plus, il faudra s'assurer de la compatibilité du contrôleur avec le disque.

Seagate

formation est plus grande que le cache, le disque fait un nouvel accès pour compléter ses données et le débit chute. Cela dit, avec un Pentium 120 disposant d'un Bios récent, nous sommes montés péniblement jusqu'à 12 Mo/s. L'acheteur pragmatique aura compris qu'il vaut mieux tenir compte du taux de transfert réel d'un disque (sans cache). On est ainsi plus prêt de ses véritables performances.

Quantum

Le temps d'accès moyen est le temps mis par une tête de lecture pour accéder à une donnée. Cette valeur est tributaire de la mécanique. C'est pourquoi, la vitesse de rotation des plateaux est un facteur déterminant. Si la vitesse de rotation est élevée, il faut moins de temps pour faire un tour complet et repositionner la tête sur le secteur où sont situées les données.

LES COMPÉTITEURS

Ils ont pour nom : Seagate, Western Digital, Quantum, Maxtor et Conner. Tous sont PIO 4 et accusent une capacité de 1 Go, sauf le Conner qui propose 1,2 Go. On notera la petite taille du Seagate. Il est extra-plat et légèrement moins long que les autres. Sur tous les disques testés, les étiquettes comportent des indications relatives aux caractéristiques physiques et à l'installation en maître ou en esclave. Seul, le Western Digital, donne cette dernière information sur le paquet antistatique qui accompagne son disque (que fait-on lorsqu'on l'a perdu ?). Les notices sont toutes en anglais. La meilleure est celle de Seagate. Petite et efficace. Reste que les recours à la documentation sont anecdotiques, puisque les disques, à peine connectés sont aussitôt reconnus par le système.

Nous avons obtenu les valeurs reportées dans le tableau, en faisant une moyenne à partir des résultats de différents *benchs*. Les tests ont été effectués sur un Pentium 90 équipé de 16 Mo de RAM et d'un Bios AMI L8A récent.

Le rapport performance/prix est excellent pour le Caviar 2100 de Western. Il est sans conteste le plus rapide. Le Fireball de Quantum se positionne bien, mais son prix est un peu dissuasif. On notera la contre performance du Conner 1275 A. Elle s'explique par sa capacité supérieure et sa faible vitesse de rotation. Il n'empêche que son rapport capacité de stockage/prix reste intéressant. Le Maxtor est très homogène et donc un bon choix hormis sont taux de transfert physique assez faible. Enfin, le Seagate est une merveille de miniaturisation mais une fois installé, cela ne changera pas grand chose. Hélas son temps d'accès est décevant mais son prix plancher compense un peu cette contre-performance.

Sur le tableau, les écarts entre les temps d'accès moyens semblent dérisoires. Sachez que, dans la pratique, une différence de 2 ms dans les temps d'accès devient sensible lors des changements de niveaux d'un jeu ou lors de captures vidéo. Par contre, le taux de transfert lorsqu'il oscille au-delà des 8000 Kb/s n'est plus très important car il ne freine plus le traitement des données.

Alain Dauberville

Western Digital

Maxtor

LBA (Logical Bloc Adresse)
Les secteurs du disque dur (HDD) sont définis par une adresse logique. Ainsi la localisation d'une donnée est définie par son adresse de bloc. À l'opposé dans le mode CHS (Cylinder, Head, Sector), on déclare le nombre de têtes, de cylindres et de secteurs. Ce mode est limité par les interactions du DOS et des anciens Bios à 520 Mo.

IDE (Intergrate Drive Interface)
Cette interface se caracterise par la possibilite de piloter deux disques durs de 520 Mo maximum. LE-IDE ou Fast-IDE ou IDE+, pilote quatre disques dur, ou lecteur de CD-ROM, ou unité de sauvegarde sur bandes, dispose d'un cache et peut-être intégré sur la carte mère (Pentium).

Maître ou esclave
Avec les disques IDE et Fast-IDE, le disque peut être déclaré en lecteur seul, en unité maître ou en unité esclave. L'unité maître est le disque bootable. L'unité esclave sera le deuxième disque. Si les deux sont branchés sur une seule nappe à deux connecteurs, le maître devra être à l'extrémité. On configure l'une ou l'autre de ces options grâce à des cavaliers ou jumper.

Participez à notre
Comité de lecteurs
Voir Page 9

Testés sur P90	Cache en Ko	Vitesse de rotation en tours/min	Capacité utile formaté en Mo	Temps d'accès moyen en ms	Taux de transfert avec cache en Ko/s	Taux de transfert physique en Ko/s	Prix	Prix au Mo	Note
Conner CFS 1275A	64	3600	1275	12,6	7344	1803	env. 1900 F	1,49 F	11
Maxtor 71084AP	128	4480	1081	9,5	8800	1850	env. 1900 F	1,72 F	16
Quantum Fireball 1080AT	128	5400	1081	9,1	7856	2928	env. 2800 F	2,31 F	16
Seagate ST51080A	256	5376	1081	11,7	8992	2373	env. 1300 F	1,20 F	14
Western Digital Caviar 2100	128	5200	1081	8,9	8656	3594	env. 1900 F	1,65 F	18

Nous vous présentions le mois dernier la préversion de la 3D Blaster, ce mois-ci, nous testons la version définitive. Comme nous avions déjà largement détaillé les fonctionnalités de la carte dans le numéro précédent, je vous renvoie à celui-ci, pour nous attarder sur les changements de la version finale : le manuel, l'installation et le gain de vitesse.

- **GENRE : Carte accélératrice 3D.**
- **ÉDITEUR : Creative Labs.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION MINI. : 486 DX2 66, 4 Mo de RAM, VLB. CONSEILLÉE : 486 DX4 100, 8 Mo de RAM, carte graphique rapide.**
- **PRIX : Environ 2 500 F.**

Peut-on remettre son 486 dans le coup ?

3D BLASTER

POUR ceux qui auraient manqué l'épisode précédent (**PCFuN** n°11 est disponible sur simple commande), la 3D Blaster est une carte accélératrice 3D. Pour des programmes écrits spécifiquement, elle permet de décharger le processeur central et de prendre en charge les routines 3D comme la gestion des polygones, le lissage et d'autres effets qui ralentissent considérablement le PC.

Sous Windows 95, les choses sont un peu différentes puisque des programmes hybrides pourront dans leur version « normale » bénéficier des capacités de la 3D Blaster. En effet, elle est compatible avec les routines 3D du système de développement Microsoft. Enfin, rappelons que dans la résolution de 640 x 480 des jeux, elle peut afficher jusqu'à 65 000 couleurs.

L'OFFRE

Outre la carte, un cordon de raccordement et un manuel, Creative propose quatre vrais jeux. Il faut saluer l'initiative car pour une fois « on en a pour son argent », et l'amère pilule du prix de la carte passera un peu mieux. Vous trouverez : *Magic Carpet Plus* qui est en fait *Magic Carpet 1* avec les missions supplémentaires, *Flight Unlimited*, *Nascar Racing* et *Rebell Moon*. Pour les trois premiers, il s'agit de la version déjà existante mais limité au SVGA 640 x 480. *Rebell Moon* a été développé spécialement pour la carte.

Rappelons que la carte testée est en VLB est réservée aux 486. Le modèle PCI suivra sous peu. Deux disquettes d'installation complètent le tout, l'une dédiée à DOS/Windows 3.1X et l'autre à Windows 95 et NT car la carte est également compatible avec le système d'exploitation professionnel de Microsoft. Y aurait-il des programmes de créations 3D dans l'air ? Par contre OS/2 a été oublié.

L'INSTALLATION

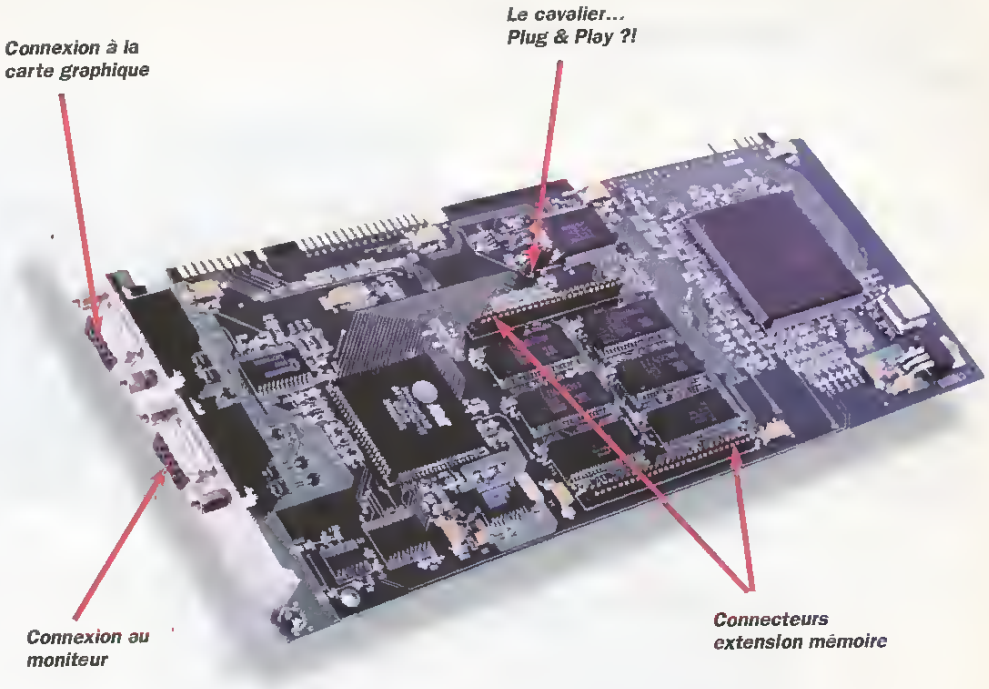
La 3D Blaster est une carte *plug'n play* et je vais me voir dans l'obligation de formuler quelques remarques désobligeantes. Cette norme est sensée faciliter la vie de l'utilisateur, notamment sous Windows 95, puisqu'en principe, avec un Bios également à la norme, vous branchez la carte et ça marche, comme sur un Mac en somme... La réalité est malheureusement tout autre et ce n'est pas la carte qui est en question mais l'ensemble du système.

Avec un ordinateur « classique »

aucun problème, vous installez le logiciel en deux minutes, vous branchez la carte et elle fonctionne à tous les coups. Le *plug'n* de Creative marche très bien, pas de cavaliers à régler sur la carte, le programme détermine l'IRQ, l'adresse, les zones disponibles et configure la carte en conséquence. Aucun problème donc avec un 486 vieux de quelques mois.

Si vous êtes équipés d'un Bios *plug'n play* (les derniers), les ennuis peuvent commencer. Sensés éviter les conflits de votre carte avec une autre, le résultat est une fois sur deux un blocage du PC. Rassurez-vous, le manuel vous sortira de ce mauvais pas mais comble de l'ironie : il faudra peut-être déplacer le seul cavalier de la carte.

Passons à Windows 95. Déjà, on vous invite dans la documentation à déconnecter le *plug'n* «machin» *manager*, manuellement évidemment. Ensuite vous installez bien traditionnellement le logiciel de Creative et enfin vous ajouter la carte, risible non ? Enfin, l'essentiel, c'est que ça marche, mais on en vient à regretter les bons vieux cavaliers ou au moins une fois qu'on avait fait la démarche de comprendre, on avait les commandes. Une fois installée, la carte se fait d'ailleurs complètement oublier, elle fonctionnera directement, avec les jeux 3D Blaster et devrait même servir d'accélérateur graphique sous Windows.



Les jeux

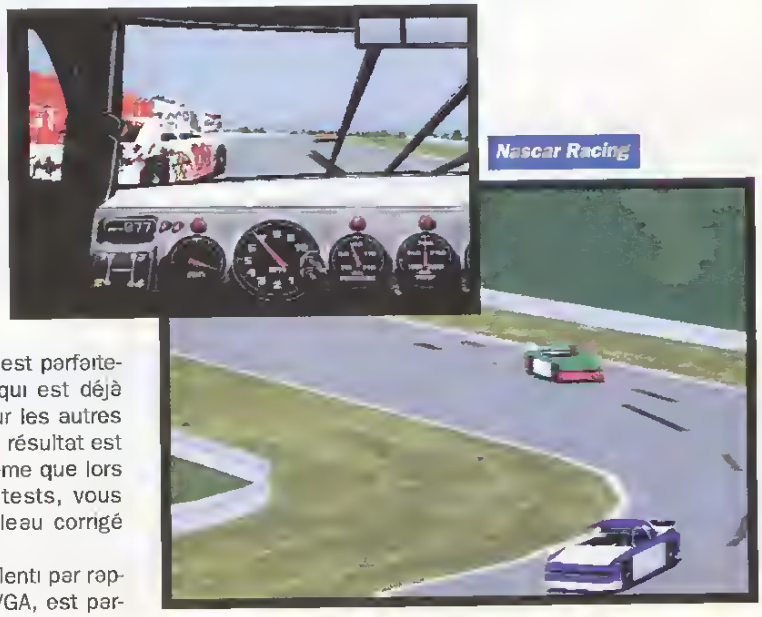
Le nouveau «jeu» que nous n'avions pas eu l'occasion de tester le mois dernier se nomme *Nascar Racing*. Malheureusement, je serais tenté de dire, que cette simulation de course automobile n'a pas fait et ne fera sûrement pas date dans l'histoire du jeu vidéo. Enfin, voyons plutôt la fluidité et le gain de vitesse qu'apporte la carte. Dès le 486 DX2 66, qui est d'ailleurs finalement la configuration minimale pour la carte, le jeu est parfaitement fluide pour peu qu'on enlève un peu de détails et ce en haute résolution, évidemment. Rappelons quand même que sur Pentium en SVGA, *Nascar* saccadait allégrement. La 3D Blaster remplit donc parfaitement son rôle. Ceci dit, vu ce qu'il y a à l'écran, le contraire eut été désespérant et le jeu n'en reste pas moins toujours aussi mauvais.

Curieux de savoir si la version définitive de la carte était plus rapide, j'ai chargé ensuite *Hi-Octane*, non inclu avec la carte, mais graphiquement le plus intéressant.

Effectivement, j'ai constaté un léger gain de vitesse qui se traduit par une fluidité relative sur DX2 66 avec néanmoins une impression de lenteur et des ralentissements lorsque d'autres véhicules sont à l'écran. Ceci dit, c'est parfaitement jouable, ce qui est déjà une prouesse. Pour les autres logiciels fournis, le résultat est globalement le même que lors de nos premiers tests, vous retrouverez le tableau corrigé en fin d'article.

Magic, bien que ralenti par rapport à la version VGA, est parfaitement jouable dès le DX2 66, *Rebell Moon* est de tout façon inintéressant et *Flight Unlimited* est jouable à condition d'enlever tous les détails. En résumé, parmi les jeux livrés avec la carte, seul *Magic Carpet plus* et *Flight Unlimited* pourront vous procurer du plaisir. Le seul jeu hors *bundle* à ma disposition, *Hi-Octane* de Bullfrog, vous plaira si vous êtes un adepte du genre.

Bien évidemment, ce n'est que lorsque nous serons en possession des premiers jeux pensés dès le départ pour une utilisation 3D Blaster que nous pourrons réellement évaluer les


Nascar Racing

cal commercial, Paris Xe

À LOUER

rix intéressant

RDC sur cour, 45 m² + 3 caves

l. : (1) 49 88 63 71

Flight Ulimited

Magic Carpet + Scénario Disk

Magic Carpet +

Rappel des données techniques

Les capacités techniques de la carte sont hallucinantes sur le papier. Équipée de 1 Mo de VRAM et 1 Mo de DRAM, elle est capable de traiter jusqu'au 1 024 x 768 en 256 couleurs et en 640 x 480, résolution idéale pour les jeux, elle peut afficher 65 000 couleurs. Outre sa capacité de simple accélérateur, elle gère en plus les textures, l'ombrage Gouraud, les flous d'horizon, et même le lissage qui permet d'arrondir des polygones pour plus de réalisme. Elle est capable de gérer 200 000 polygones par seconde et 25 millions de pixels dans le même temps.

potentialités de la carte. Nous vous tiendrons au courant. Et surtout, nous attendons avec impatience la version PCI car, associée à un Pentium, les possibilités devraient être grandioses.

Accélération 2D Windows

Disposant de 2 Mo de mémoire (1 Mo VRAM et 1 Mo DRAM) extensibles à 4, la carte promet aussi une accélération Windows. Testée sur DX2 66, les résultats des différents *benchs* et tests logiciels que nous avons fait ne mettaient pas en lumière une différence de vitesse entre le PC sans et avec la 3D Blaster. Peut-être qu'avec l'extension mémoire... Mais à l'évidence, ce n'est pas pour cette utilisation d'accélération 2D Windows qu'il faille envisager l'achat de la carte.

Alors, j'achète ou j'achète pas

Évidemment la 3D Blaster est tentante pour tous ceux qui disposent d'un 486 et dont le principal intérêt sont les jeux. Certes, le prix demandé est élevé dans l'absolu mais l'offre logicielle et la perspective de remettre *in extremis* sa machine dans le coup sont séduisantes. Sachez quand même qu'il n'y a pas de miracle : même si le gain est impressionnant, les jeux déjà dispos ne fileront pas comme le vent même s'ils sont jouables et ce fut là une légère déception.

Qu'en sera-t-il des jeux à venir ? Creative ayant déjà passé des accords avec la majorité des éditeurs, il y en aura vraissemblablement beaucoup. Mais sans boule de cristal, il est difficile de prévoir s'ils viseront plutôt le marché des Pentium avec la 3D Blaster PCI bientôt disponible. Serez-vous alors obliger en VLB d'enlever tous les détails ? Mystère. Vaut-il mieux carrément investir d'avantage et passer au Pentium d'autant que le VLB est en train de disparaître progressivement ?

Difficile de répondre à ces questions et je ne pourrais vous enlever cette lourde tâche. Seule certitude, la 3D Blaster fonctionne bien dès un 486 DX2 66 et avec un DX4 100 elle devient vraiment probante. Encore que votre environnement et notamment la carte graphique jouent un rôle important. Nous allons donc suivre de près les nouveautés pour arriver à se faire une opinion définitive.

Stéphane Kauffmann

14/20

- Accélération impressionnante de la machine.
- Offre logicielle.

- On attendait un peu plus.
- Prix.

Pesez le pour et le contre !

640 x 480 détails maximum	DX2 66	DX4 100	P 90	DX2 66 3D	DX4 100 3D
Hi-Octane	Image par image	Extrêmement saccadé	Très saccadé	Fluide à Saccadé	Fluide
Flight Unlimited	Image par image	Très saccadé	Un peu saccadé	Saccadé	Un peu saccadé
Magic Carpet +	Image par image	Extrêmement saccadé	Saccadé	Un peu saccadé	Un peu saccadé
Rebell Moon	X	X	X	Un peu saccadé	Fluide

LE MAGAZINE DE LA PRODUCTIVITÉ PERSONNELLE ET PROFESSIONNELLE SUR

PC ET COMPATIBLES

- **Informatif**
- **Sérieux**
- **Attractif**
- **Convivial**

1 CD-Rom et un guide pratique inclus !

100 % PC et 100 % accessible !

PLUS QU'UN MAGAZINE, UN VÉRITABLE OUTIL DE TRAVAIL

CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Une machine architecturée autour d'un Pentium 133 et qui comporte les fonctions multimédia dont vous avez toujours rêvées (radio, téléphonie, télévision en option) : ça ressemble à un rêve non ? Packard Bell a tenté de l'exaucer. De plus, ils se sont enfin décidés à fournir un écran digne de ce nom et même un petit plus produit : une télécommande mimi comme tout.

- **GENRE : PC multimédia.**
- **ÉDITEUR : Packard Bell.**
- **LANGUE : Français.**
- **CONFIGURATION TESTÉE : Pentium 133 MM 754 EN, 8 Mo de RAM, moniteur 15 pouces, radio, fax/modem/vocal. Garanti un an sur site (48 h), assistance téléphonique.**
- **PRIX : Moins de 20 000 F.**

La plus « bell » pour aller danser ?

PACKARD BELL

PIZZA TOWER 133

VOICI une machine peu commune : à peine sortie du carton, pas un des membres de la rédaction n'a omis de donner son avis sur le *design* de la bête. Et pour cause, la Pizza Tower à un style unique, tout comme l'écran avec ses deux enceintes accrochées de part et d'autre... Ça, c'est une machine pour frimer. Mais est-ce que sa puissance et ses fonctionnalités sont à la hauteur ? Nous allons voir ça en fourrant les mains dans le moteur.

Justement, le moteur est un beau Pentium 133 tout ce qu'il y a de plus classique. À notre grand étonnement, il n'est pas ventilé mais tout juste refroidi par un classique radiateur. Toutefois, la ventilation principale du boîtier Tower est placée juste à coté du processeur. La carte mère, un modèle d'intégration, nous propose (j'ai l'impression d'être *speaker* au *Juste Prix* quand je dis ça !) 8 Mo de RAM, un *chipset* sonore Aztech et la gestion de la vidéo...

Le sujet est sensible. Je prend mon souffle : il est absolument scandaleux, honteux, idiot et suicidaire de livrer avec une machine de ce prix un processeur graphique Cirrus Logic 5434. À se demander s'il ne veulent pas couler la boutique chez Packard. Bon, ceci étant dit, l'intérieur du boîtier est très propre et toutes les nappes sont correctement maintenues. On y trouve aussi une carte FM ainsi qu'une carte de communication dotée de circuits RockWell, ce qui lui assure une bonne compatibilité avec les applications vocales futures. Signalons en façade la présence de l'inévitable lecteur de CD-ROM quadruple vitesse et du disque dur Conner 1,2 Go.

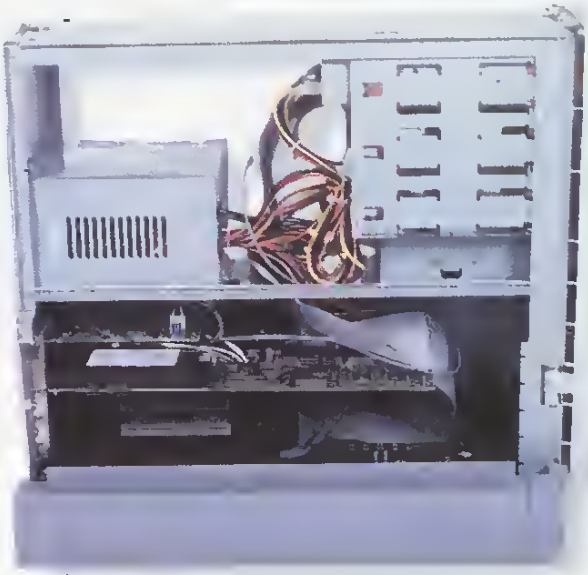
Bon, allez je craque, je branche ! C'est d'ailleurs d'une simplicité exemplaire. Toutes les prises sont distinguées par différentes couleurs. Impossible donc de brancher les choses à l'envers. En plus de l'écran et des enceintes, il faut connecter le récepteur infrarouges dont nous reparlerons. Au premier allumage de la machine, le silence de l'ensemble surprend. Elle est d'une discrétion exemplaire.

Immédiatement propulsés sous Windows 95, vous ne devinerez jamais sur quoi on tombe ? Sur *PB Navigator*. Alors moi, je veux bien que ça excite les foules dans les supermarchés ce truc, mais il faut arrêter de le mettre en lancement automatique au *boot* de Windows. En plus, avec 8 Mo, ça rame... Messieurs-dames, plutôt que de nous affubler de cette chose, ne serait-il pas plus efficace de pouvoir accéder au lecteur de CD-ROM sous le *boot* DOS de Windows 95 ? Bref, oublions ce machin inutile pour nous balader un peu.

L'offre logicielle est très riche et

Zappez entre Word, Europe 1 et votre belle-mère au téléphone.

Une connexion exemplaire par pictogrammes et repères de couleurs.



Pizza Tower : un nom grotesque, mais un design et une finition dignes d'un trois étoiles.

la plupart des programmes sont déjà installés sur le disque dur. On ne va pas les passer tous en revue, mais sachez que vous trouverez des choses comme *Encarta 95*, des éducatifs, des jeux, des atlas, etc.
Je me suis précipité sur le *tuner* FM (N.D.L.R. : On ne le dira jamais assez, la radio c'est bien !) Est-ce que oui ou non il est possible d'écouter sa radio préférée sur son PC sans faire trop de compromis. Et bien oui. La carte en question dispose d'une bonne sélectivité et d'une très bonne sensibilité (test auditif effectué par Maître Kauffmann, expert es-radio-locale-qui-émet-faiblement). Quant à l'interface sous Windows, c'est une réussite. Bref, rien à redire...
Passons sur les différents petits logiciels qui permettent de lire des CD-audio ou des .MID, très classiques, pour nous concentrer quelques instants sur la téléphonie. La carte présente dans la machine gère les fonctions de téléphone mains-libres, de répondeur, de boîte vocale, de *fax* en réception ou en émission et bien évidemment de modem (hélas à 14 400 bps seulement). Là encore, rien à redire. L'interface est homogène et la qualité sonore tout à fait acceptable.
Le seul problème de ce genre de systèmes, c'est d'une part de devoir laisser sa machine allumée tout le temps (c'est pas grave, c'est fait pour cela) et d'autre part de devoir être polytechnicien pour simplement consulter son répondeur. Mais, ô surprise, voici la télécommande magique. Vous vous souvenez de notre récepteur infrarouge de tout à l'heure ? Et bien voici le boîtier qui lui correspond. Vous pouvez, en appuyant sur un simple bouton, effectuer toutes les opérations de téléphonie et de gestion sonore. C'est très mignon, ça marche pas mal, et puis surtout : c'est hyper frime. Elle permet aussi de simuler une souris, mais je vous le déconseille, ce n'est pas vraiment utilisable. Bon, après avoir fait le tour des fonctionnalités insolites, passons à notre battene de tests classiques.
Alors là, il n'y a pas vraiment à redire concernant les performances brutes. Le processeur fait son office, et le reste suit, à part bien sûr la Cirrus Logic qui fait littéralement chuter toutes les performances sous environnement graphique (ainsi que dans les jeux bien sûr). Notre tableau habituel vous permettra de comparer avec un Pentium 120 de bonne facture. Le lecteur de CD-ROM assure un temps d'accès moyen de 211 ms (moyen en effet !) et un taux de transfert tout à fait correct de 612 Ko/s, foi de Quarterdeck CDTest. Le disque dur, quant à lui, assure des temps d'accès d'environ 12 ms et de bons taux de transfert. C'est pas vraiment transcendant mais ça reste acceptable.
Le moniteur, enfin, est un 15 pouces plat de bonne qualité. Les réglages sont complets et ergonomiques (molettes pour contraste et luminosité). La netteté, le contraste et la restitution des couleurs est bonne et il supporte un 1 024 x 768 sans rechigner même en bord d'écran. Les enceintes sans révolutionner la *hi-fi*, ont un rendu acceptable et raffinement ultime, un casque peut se brancher en façade.
Bref, voici une machine très agaçante pour le pauvre petit testeur que je suis. Elle foisonne de bonnes idées, elle est bien fabriquée, elle conviendrait à toute la famille, autant pour le jeu que pour les éducatifs, le multimédia ou la bureautique.
Seulement, la carte vidéo fait vraiment honte à un Pentium 133. Oites, ça doit pas coûter si cher que ça une Trio ? D'autre part, il aurait été de bon ton d'installer 16 Mo d'office dans une machine de ce prix. Bref, si vous êtes parents, c'est un bon investissement. Si vous êtes le principal utilisateur, il faudra rajouter de la RAM et changer la carte vidéo : il faut hélas avoir les moyens de sa passion...

Julien Villeret

	Packard Bell 133	Pentium 120
▶ DOS		
Bench mode réel	0,60	0,60
Drystone (processeur)	227272	192307
Flight Simulator 5 (images/s)	22	25
Wing Commander III (images/s)	20	18
▶ WINDOWS		
Winstach (panel d'applic. graph.)	63,92	154,37
Windsock (ensemble des composants)	1011	1050
CorelDraw! 5 (sec.) logo en fractale	5,4	6,8
Truespace, rendering image de synthèse	2 h 01 min 18 s	1 h 45 min 47 s

Collectionnez vos anciens numéros de PC FUN

Des reliures à prix attractifs

Voir Page 96

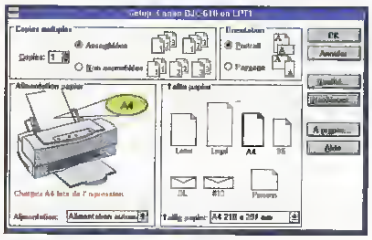
14/20

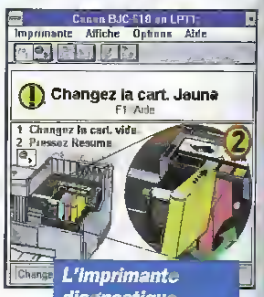
- Équipement très complet.
- Offre logicielle.
- Solidité apparente de conception.
- Carte vidéo SCANDALEUSE.
- Mémoire un peu juste.

Avec beaucoup d'argent et en changeant la carte vidéo, un superbe cadeau à se faire.

La BJC 610 est la dernière production de Canon. 720 ppp, quadrichromie, elle se pilote entièrement à la souris depuis l'ordinateur. Elle possède tous les ingrédients qui font les bonnes imprimantes. Physiquement, elle a la couleur de la BJC 600, la forme de la BJC 600, mais ce n'est plus la BJC 600. Et c'est pour ça qu'elle est meilleure, étonnant non ?

- **GENRE : Imprimante couleur.**
- **CONSTRUCTEUR : Canon.**
- **LANGUE : Français.**
- **CARACTÉRISTIQUES : Impression en quadrichromie, résolution 720 ppp max. sur papier normal en priorité.**
- **PRIX : Moins de 3 800 F.**





L'imprimante diagnostique le problème et propose une solution.

Les nouveaux canons de la couleur

CANON BJC 610

LA BJC 610 est là, sur mon bureau. Cette petite bécane imprime en 720 points par pouce (ppp) sur du papier ordinaire. Walter tourne autour depuis dix bonnes minutes. Il est ennuyé, Walter. Pensif, il reprend les tirages et les regarde à nouveau. Y'a pas, c'est beau. Pire, c'est encore meilleur sur du papier couché. Et la sortie oscille aux alentours de 5 F. Pas cher. En plus, elle est une fois et demi plus rapide que la concurrence. Ça va faire mal.

L'imprimante se pilote entièrement depuis l'ordinateur, quasiment à la souris, grâce à *Windows Printing System* de Microsoft. Avec cette interface, on ne touche plus à la machine que pour changer les cartouches ou pour remettre du papier. On se demande à quoi sert le panneau de commande. Ah, si, on utilise encore le bouton marche/arrêt. Toutes les informations concernant l'état de l'imprimante sont remontées vers l'ordinateur, *via* une fenêtre. Lors de l'impression une animation renseigne sur la progression du travail. On y voit la feuille avancer dans la machine.

En parlant de ça, il ne l'a pas vu venir celle là, Walter. Walter est un espion, un espion de série noire. Il se dit qu'il n'aurait jamais dû accepter cette mission haute en couleur. Un an qu'il jouait la taupe chez Canon pour piquer les plans de la 610. Pour cette fois, c'est raté. Walter est grillé et il le sait.

Machinalement, il soulève le capot de l'imprimante. *« Le couvercle de l'imprimante est ouvert »*, avertit cette dernière. En plus, elle cause ! Heureusement, il faut posséder une carte son dans son ordinateur. Ce n'est pas le cas de tout le monde, pense-t-il, agacé. Pourtant on dirait la BJC 600. Quatre couleurs, dans quatre cartouches différentes. Au moins, si une couleur se vide plus vite que les autres, on ne change que celle-là. Imparable. La recharge noire est plus importante que les autres. Normal, c'est la plus utilisée. Les techniciens de Canon ont décidément pensé à tout.

Quant à la procédure de nettoyage des buses, c'est encore le logiciel qui s'en charge. Quelques clics et l'utilisateur choisit de nettoyer indifféremment une, deux, trois ou les quatre têtes. Heureusement que la procédure est simple, car les têtes sont fragiles et semblent nécessiter des nettoyages fréquents.

Côté installation logicielle, pas de problème. Tout est automatique. Sous Windows 95, l'ordinateur détecte l'imprimante et réclame les disquettes du pilote. Le *plug and play* dans toute sa splendeur. *« L'impression est terminée »*, annonce la BJC. Une image de plage, sable blanc, mer bleue et cocotiers vient s'échouer sur la table.

La 610 a gardé le même problème que la 600. Le bac de réception est dérisoire. N'empêche. Walter se dit qu'une île perdue quelque part dans le Pacifique sud serait parfaite pour se faire oublier de ses employeurs vindicatifs. Il empoche le cliché et sort précipitamment. Direction l'aéroport. L'imprimante recrache un dernier tirage alors que la porte claque. *« L'impression est terminée. »*

Alain Dauberville

16/20

- Simplicité d'installation et d'utilisation.
- Bac de réception.

À ce prix là, laissez-vous tenter.

La Vidéo Highway VTR500 est une carte qui embarque un tuner TV, une radio FM et un système d'acquisition d'images fixes ou animées. Tentant pour des machines bien pleines en périphériques. Mais une technologie ancienne limite la compatibilité avec certaines cartes graphiques et implique des galères d'installation.

- **GENRE : Carte radio, TV, numérisation de séquences vidéo.**
- **CONSTRUCTEUR : Ubi Soft.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **PRIX : Moins de 1 900 F.**

Rudimentaire, mais efficace.

Installation au ralenti sur la Highway

VIDEO HIGHWAY VTR 500

Si on me propose une carte qui intègre une radio, la télé et des fonctions de captures d'images et de séquences vidéo, je jubile. Compte tenu du temps que je passe sur mon PC, c'est le moyen le plus sûr de rester informé et de ne pas rater ma série culte. D'autre part, je pourrais récupérer la photo de Robert, mon tonton, délégué syndical, qui manifeste son mécontentement en tête du cortège. Il passe aux actualités régionales. Simone, ma tata, sera contente. Je pourrais aussi satisfaire mon fils. Une capture en AVI et il se repassera tout seul, sur l'ordinateur, la séquence où les Tortues Ninja expédient le méchant dans la benne à ordures. On l'aura compris, grâce à la Highway VTR 500, je devrais dispenser le bonheur autour de moi.

À force d'être pris en charge par une technologie qui se veut plus simple chaque jour, on s'habitue. Surtout moi, qui suis fainéant. Aussi, lorsque je m'aperçois qu'elle dévie le signal vidéo, *via* le *feature connector* et une autre série de connexions, suspecte-je, avec raison, certaines incompatibilités avec certaines cartes graphiques. Et, quand bien même, serait-elle compatible avec la vôtre, le risque est grand qu'elle en limite les résolutions. Ubi Soft fournit, à titre d'information, une liste non exhaustive de cartes vidéo testées ainsi que leurs résolutions.

L'intérêt d'une carte intégrée, c'est de ménager du connecteur d'extension dans une machine déjà bien pleine en périphériques divers. Aussi apprécie-t-on une carte qui scanne automatiquement la mémoire et les IRQ disponibles avant de s'y installer. C'est le principe du *plug & play*. Avec la VTR 500, on en est loin. Quand, après bien des vicissitudes, on est parvenu à mettre tous les périphériques d'accord, qu'on a installé la partie logicielle, qu'on a rajouté ou modifié, manuellement, une ligne dans l'un des fichiers d'initialisation de l'ordinateur, ce n'est malheureusement pas fini ! Il faut encore configurer la carte aux normes TV et vidéo françaises. Là, manuel obligatoire. En effet, l'interface n'est absolument pas intuitive. En revanche, la télécommande qui pilote toutes les fonctions de la carte, est bien conçue. Réglages du volume, des couleurs, du format de la fenêtre de visualisation, appel des utilitaires de captures, choix des chaînes de radio ou de télé ou entrée du magnétoscope, tout est géré en quelques clics.

Le logiciel de capture de séquences vidéo – au format AVI – est rudimentaire mais efficace. C'est l'utilitaire de capture d'images fixes, qui reste la plus belle réussite de ce produit. Il sauvegarde les images dans les formats les plus courants. À propos, tata Simone, pour la photo de Robert durant la manif, c'est raté. Les journalistes l'avaient cadré de trop loin et la restitution télé de la VTR 500 est tout juste acceptable.

Alain Dauberville

11/20

- Pilotage simple et ergonomique.
- Télécommande.
- Utilitaire de capture d'image fixe génial.
- Compatibilité aléatoire avec certaines cartes graphiques.
- Installation.

La mariée était trop belle.

Dire qu'il y a encore peu de temps le commun des mortels (nous) était obligé de se satisfaire d'un scanner à main en noir et blanc pour numériser péniblement la photo de sa copine qui vous mettait une claque en voyant le résultat légèrement difforme. Aujourd'hui, avec ce scanner A4 pour un prix plus que raissonnable, elle resplendira dans toute sa beauté avec ses cheveux blonds, sa peau satinée...

- **GENRE : Scanner**
- **CONSTRUCTEUR : Canon.**
- **LANGUE : Français.**
- **CARACTÉRISTIQUES : 16 millions de couleurs en une passe.**
- **PRIX : Moins de 3 800 F.**

Des contrôles manuels pour une maîtrise totale de la numérisation.

Le scanner clic comme bonjour !

SCANNER CANON IX-4025

POUR *moins de 3 800 F, vous allez en prendre pour longtemps.* » L'avocat me regarde goguenard. « *Sûr, m'sieur,* que je lui réponds, *c'est fiable, c'est du matos de marque et les images sont fidèles.* » Et j'enchaîne sur les spécifications de l'appareil : 300 x 600 points par pouce en résolution mécanique, 600 x 600 par extrapolation. C'est-à-dire qu'une partie logicielle rajoute des points entre les points.

Certes, le IX-4025, n'est pas destiné à des professionnels de l'image. Mais pour un produit d'entrée de gamme, la qualité est excellente. Il satisfera pleinement les infographistes jusqu'à un niveau semi-professionnel. Une carte SCSI Adaptec en 16 bits, dépourvue de réglage, et un câble sont fournis avec le scanner. L'installation matérielle ne prend que quelques minutes. Le IX-4025 est compatible SCSI II. Les heureux utilisateurs d'un système SCSI sont donc dispensés d'ouvrir leur machine.

Le scanner est livré avec *Image-In* en version 4.0. Une interface, dite *Easyscan*, a été développée et incluse au logiciel de retouche d'images. L'utilitaire de scanner peut rester en permanence sur le bureau. Deux modes sont possibles pour les opérations de numérisation. Un mode automatique limité aux fonctions essentielles : prénumérisation, acquisition finale et sélection de la zone à traiter. Parfait pour les saisies rapides avec une qualité constante. Le mode manuel dispose d'une interface plus riche. On aura d'ailleurs intérêt à rester en manuel afin de contrôler les paramètres des images.

Bien que pratique et intuitive l'interface est un peu petite pour sélectionner précisément de petits originaux. D'autre part, il manque une fonction de prévisualisation du document incluant le facteur de zoom. L'utilisateur aurait ainsi une idée plus précise de l'image définitive. On peut encore affiner les réglages grâce à une boîte de dialogues dont l'ergonomie rappelle les logiciels Microsoft. On définie le périphérique de sortie (écran, imprimante ou *fax*), ainsi que la qualité du document. Inutile de charger un gros fichier si ce n'est pas nécessaire.

Un logiciel de reconnaissance de caractère (OCR) est fourni avec *Image-In*. Il est simple et efficace. Il est doté d'un dictionnaire orthographique et d'une macro destinée à *Word 6*. On prendra soin de ne pas lancer la reconnaissance de caractère en même temps qu'*Image-In*. En effet, dans ce cas, l'OCR ne reconnaît pas le scanner et le déclare indisponible.

Mon avocat a l'air désolé et j'ai le sentiment d'avoir répondu à côté. Pourtant, j'ai du mal à imaginer qu'on ne s'intéresse pas à cet étonnant petit scanner. Je reprends, convaincu : « *Quand il est bien réglé, on réalise des merveilles avec.* » « *Comme ces billets de 200 F,* dit-il avec un soupir résigné. »

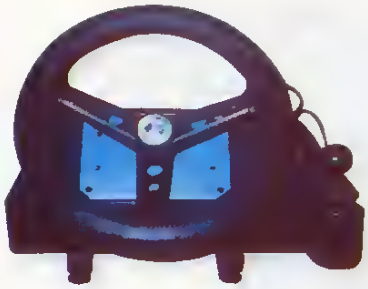
Alain Dauberville

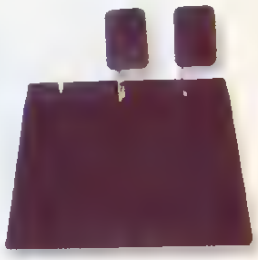
18/20

- Sa compacité.
- Plug & play.
- Acquisition en une passe.
- Solution logicielle vraiment complète.
- Interface pefite pour des saisies précises.
- Pas de zoom à la prévisualisation.

Pour faussaires de l'image radins !

VOLANT THRUSTMASTER, nouveau modèle





■ GENRE : Volant pour jeux de voiture.
■ CONSTRUCTEUR : Thrustmaster.
■ PRIX : Moins de 1 300 F.
Le ventilateur à fond en face, et l'illusion sera parfaite.

17/20

UNE voiture se pilote avec un volant et des pédales. Non, ne me remerciez pas pour cette révélation, ça me fait plaisir. Or, Thrustmaster est le seul constructeur à proposer cet accessoire indispensable à une simulation de course automobile. Fort du succès de son premier volant, voilà le nouveau modèle : plus stable, plus ergonomique et plus précis, mieux quoi !

Le nouveau volant se compose comme l'ancien d'un pédalier au sol avec un accélérateur et un frein et d'une console fixée à la table avec le volant, le levier de vitesses et deux boutons. C'est d'ailleurs en matière de fixation que le nouveau modèle a notoirement progressé. Il dispose toujours des ventouses mais, en plus, deux bras serrés par des molettes viennent renforcer la stabilité de l'ensemble. Vous pouvez donc vous en donner à cœur joie en braquage, contre-braquage et coups de volant rageurs.

Le volant en lui-même est plus petit et sa matière en caoutchouc mou se rapproche du touché d'un vrai ; très sport ! Sa résistance est plus grande et surtout sa précision est meilleure. Pour la première fois dans *Need for Speed*, la sensation de conduite est précise. Évidemment, il faut disposer d'une bonne carte *joystick* et ne pas se contenter de celle de la carte son. En reparlant de *Need for Speed*, sachez qu'avec l'adaptateur maintenant fourni, le volant peut aussi bien émuler deux *joysticks* ou un seul et donc être compatible avec la majorité des jeux de voiture.

Autre nouveauté, les pédales ressemblent à des vraies, *exit* les roulettes grotesques du premier modèle. Mais le pédalier a un défaut, il est trop léger. Il faudra donc l'alourdir avec des poids pour ne pas rater ses freinages. Le T2 est toujours livré avec *Formula One* de Microprose. Certes, le volant reste cher, mais pour tous ceux que la course de voiture sur micro passionne, l'investissement est rentable d'autant plus que c'est un bel accessoire qui se distingue un peu des gadgets plastiquoïdes habituels.

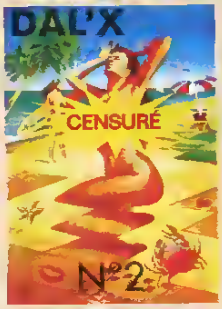
S. K.

Après B O M B ' X un jeu érotique hilarant

50 niveaux de franche rigolade. 2 phases distinctes. Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu. Mode 4 joueurs en simultanée.

et D A L ' X, un autre jeu érotique tout aussi délirant

15 niveaux immenses et délirants. Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie. Univers en 3D avec scrolling. Mode 2 joueurs en simultanée avec 15 niveaux supplémentaires.
Et aussi Dal'X - Extensions 1 avec 10 niveaux et 10 images de plus!



Ces jeux sont disponibles auprès de MEDIAGOGO, 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
retournant le bon de commande ci-joint, accompagné de votre règlement (CCP, chèque, mandat-lettre) à l'ordre de Mediagogo. Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci d'utiliser le mandat.

NOUVEAU, FACILE et ECONOMIQUE
Commandez par minitel sur 3617 DHA2
et recevez les jeux chez vous sans autres frais !

CASTL'X est en kiosque (à partir du 15 Janvier)

100% Aventure

69 F Seulement

Castl'X:
un grand jeu d'aventure sur disquette pour PC coquins!
- Version VGA 256 couleurs en 320x400.
- Un scénario original.
- Près de 100 objets manipulables et combinables.
- Nombreux pièges & énigmes.
- Et la présence de Maëva!

BON DE COMMANDE (A remplir en capitales)

- ❑ SEXY PC n°1 avec Bomb'X — ❑ 1 titre 69 F
- ❑ SEXY PC n°2 avec Dal'X — ❑ 2 titres 120 F
- ❑ SEXY PC n°3 avec CASTL'X — ❑ 3 titres 170 F
- ❑ Extensions 1 de Dal'X, 59 F

Montant total: ..... F + port 15 F ..... soit F

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
Code postal : Ville:
Le : Signature:

PCF 12

CREATIVE LABS 6X IDE

- **GENRE : Lecteur de CD-ROM sextuple vitesse IDE.**
- **CONSTRUCTEUR : Creative Labs.**
- **PRIX : Environ 1 500 F.**

16/20

Bon lecteur à prix canon, malgré un temps d'accès un peu lent.

CREATIVE se lance à son tour dans la bataille du sextuple vitesse (6x) IDE et, une fois n'est pas coutume, ne se contente pas d'apposer son label sur un lecteur d'une autre marque mais met la main à la pâte en construisant le sien. Proposé à un prix attractif – en comparaison avec le marché du 6x – nous étions impatients de voir ce qu'il avait dans le ventre. Si son taux de transfert correspond bien au très *smart* « Hex Speed » inscrit sur le tiroir avec des valeurs qui oscillent entre 850 et 900 Ko/s, son temps d'accès est un peu décevant avec environ 210 ms en moyenne. On revient à l'éternel problème : dans la majorité des cas un Pioneer avec 60 ms de mieux sera en 4x aussi rapide que ce lecteur. Au risque de nous répéter : dans la pratique, le temps d'accès est aussi important que le taux de transfert. Mais comme le lecteur Creative coûte à peine plus cher qu'un excellent 4x, l'un ou l'autre reviendra un peu au même.
Sinon ce lecteur est satisfaisant : mécanique apparemment saine, silencieux, *driver* résident de petite taille (14 Ko), compatibilité sans défaut et bouton d'avance de plage pour les CD-audio. Le tiroir réagit même de façon exemplaire. De mémoire de testeur jamais je n'avais vu une fermature aussi feutrée. C'est un peu comme avec les platines cassettes, du coup, il inspire confiance. Le lecteur est en IDE ce qui signifie que vous pourrez le brancher sur une carte son IDE ou sur le contrôleur disque.

S. K.

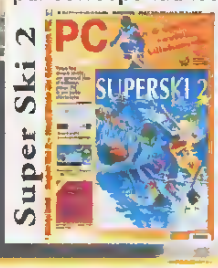
Préhistorik, l'homme des cavernes est affamé !

NOUVEAU

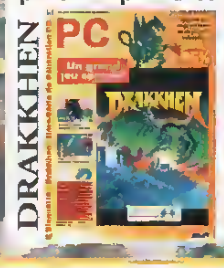
PC Disquettes avec PREHISTORIK2

Un super jeu d'arcade pour votre PC: plus de 170 bonus à ingurgiter!

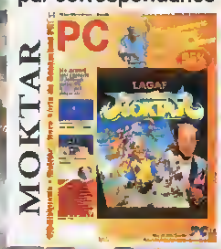
Toujours disponible par correspondance



Egalement disponible par correspondance



Egalement disponible par correspondance



PC Disquette

Un grand jeu du commerce en version complète pour un prix dérisoire.

Actuellement en kiosque

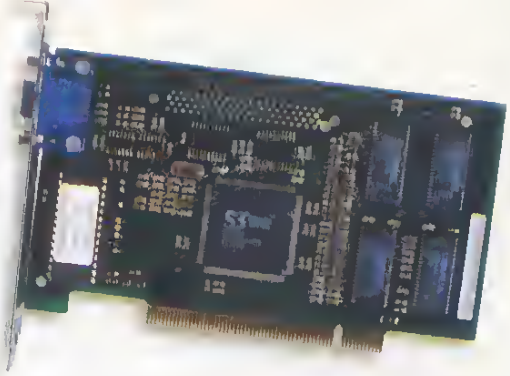
64 F seulement avec sa disquette et son manuel en couleur.

Egalement disponible par correspondance auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

☐ PC Disquette/ PREHISTORIK2-64 F
☐ Superski2 -64 F ☐ Moktar -64 F ☐ Drakkhen-64 F
☐ 2 titres-120 F ☐ 3 titres-170 F ☐ 4 titres-215 F
☑ + Port et frais d'expédition =15 F

Règlement uniquement par Cheque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE



MIRO 22 SD

■ GENRE : Carte graphique accélératrice vidéo.
■ CONSTRUCTEUR : Miro.
■ PRIX : Moins de 1 500 F.

18/20

Serait-ce une nouvelle référence ?

QUE PCFUN aime le *chip* graphique Trio 64 n'est un secret pour personne. Intégré par de nombreux constructeurs de cartes, il est à la fois le plus rapide sous DOS, performant sous Windows et peu onéreux. Avouez qu'il réunit quelques qualités. Ne se reposant pas sur ses lauriers, S3 le constructeur du *chip*, vient de lancer le Trio 64V+ qui, en dehors des fonctions décrites précédemment, intègre en plus un accélérateur vidéo AVI et MPEG. Miro a utilisé ce *chip* sur sa carte équipée de 2 Mo en EDO-DRAM plus rapide. La 22 SD est bien sûr compatible Windows 95, elle est également à la norme OCC1 qui permet, si le moniteur l'accepte également, une reconnaissance automatique des capacités de ce dernier par la carte.

Les logiciels fournis par Miro sur CD-ROM (progrès oblige) incluent les classiques *drivers* Windows, OS2 et CAD, un *MPEG Player* et des fichiers de présentation. Le *driver* Windows est très complet et performant (écran virtuel, changement de résolution à chaud). L'accélération vidéo dépend de votre source. Un fichier .AVI traditionnel sera un peu plus rapide, en revanche le MPEG subit une accélération impressionnante pour peu que la machine soit au moins un Pentium 90. Rappelons que le MPEG est le format utilisé par les vidéo-CD et que vous pourrez donc vous passer d'une carte MPEG supplémentaire pour vos films. En plein écran la fluidité est presque parfaite. Quant aux performances graphiques, elles sont fidèles au Trio voire légèrement meilleures en raison peut-être d'une mémoire un peu plus rapide. Ajoutez à cela un prix plancher et vous comprendrez notre enthousiasme. ◆

S. K.

Sur P90	Miro 22 SD	Diamond Trio
3D Bench	91	91
Wing Commander III (images/s)	13	13
Flight Simulator V (images/s)	21	17,5
Windsock	2227	2200
Scrolling Photo (secondes)	3	11

Noël est passé, la fête continue !

CD-ROM MAC MPC

INCROYABLE

5 CD-ROM Best Sellers à un prix exceptionnel

230F* le CD POUT COMPRIS

* prix unitaire, pour l'ach des 5 CD-Rom, soit 1150

LA VISITE INTERACTIVE DU PLUS GRAND MUSÉE DU MONDE

MONTPARNASSE MULTIMEDIA ET RMN
CD-ROM MAC ET PC*
365,00 F
REF. CD01

MISE EN SCÈNE INTERACTIVE AUTOUR D'UN MAITRE DE LA RENAISSANCE

MONTPARNASSE MULTIMEDIA
CD-ROM MAC ET PC*
365,00 F
REF CD04

LA DÉCOUVERTE INTERACTIVE DU GENIE VISIONNAIRE

MONTPARNASSE MULTIMEDIA ET MILLEMÉDIAS
CD-ROM MAC ET CD-ROM PC*
365.00 F
REF CD02

UNE EXPLORATION INTERACTIVE AUTOUR DU CERCLE POLAIRE
MONTPARNASSE MULTIMEDIA AVEC TERRE HUMAINE / PLON
CD-ROM MAC ET PC*
365.00 F - REF CD03

UN VOYAGE INTERACTIF AU COEUR DU MIRACLE DE LA VIE

MONTPARNASSE MULTIMEDIA AVEC PARENTS
CD-ROM MAC/PC*
365.00 F
REF CD05

Découpez et renvoyez ce bon accompagné de votre règlement à DISKIMAGE • 125, rue du Faubourg St Denis 75010 Paris

Oui, je désire recevoir le ou les CD-Rom suivants:

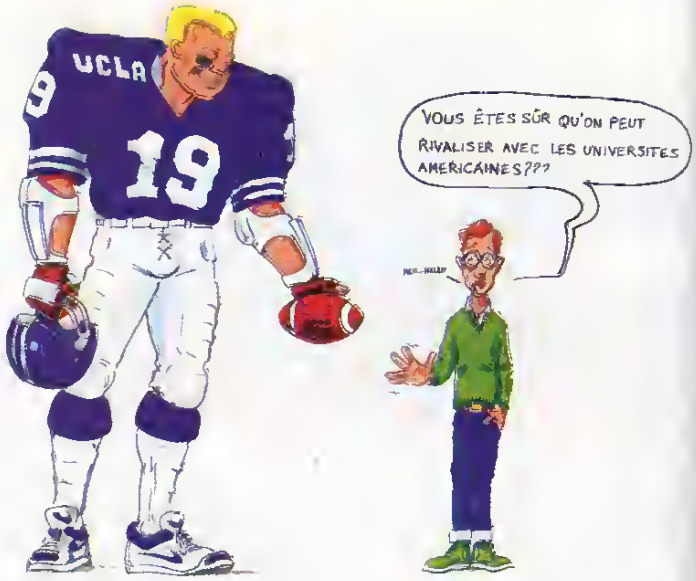
	Références	Prix TTC, port compris
5 CD-ROMs	CD01, 02, 03, 04, 05	1150 F
4 CD-ROMs au choix		1080 F
3 CD-ROMs au choix		910 F
2 CD-ROMs au choix		670 F
1 CD-ROMs au choix		365 F

port est gratuit !

❑ PAR CHÈQUE BANCAIRE À L'ORDRE DE DISKIMAGE,
❑ PAR CARTE BANCAIRE
CB N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ EXPIRANT LE ☐☐ ☐☐
NOM ..... PRÉNOM: .....
ADRESSE. .....
CODE POSTAL ..... VILLE. .....
TÉL. .....
❑ CD-ROM MAC ❑ CD-ROM PC SIGNATURE OBLIGATOIRE

Suivez le guide

Vous avez toujours rêvé de pouvoir publier des informations sur vous ou sur les sujets qui vous tiennent à cœur ? Internet est pour cela un formidable vecteur... Suivez donc le guide dans les coulisses de la création de pages pour le Web. Grâce aux bonnes infos, rivalisez avec les grandes facs américaines.



Pour mégalos en herbe sur Internet

CRÉEZ VOS PAGES HTML

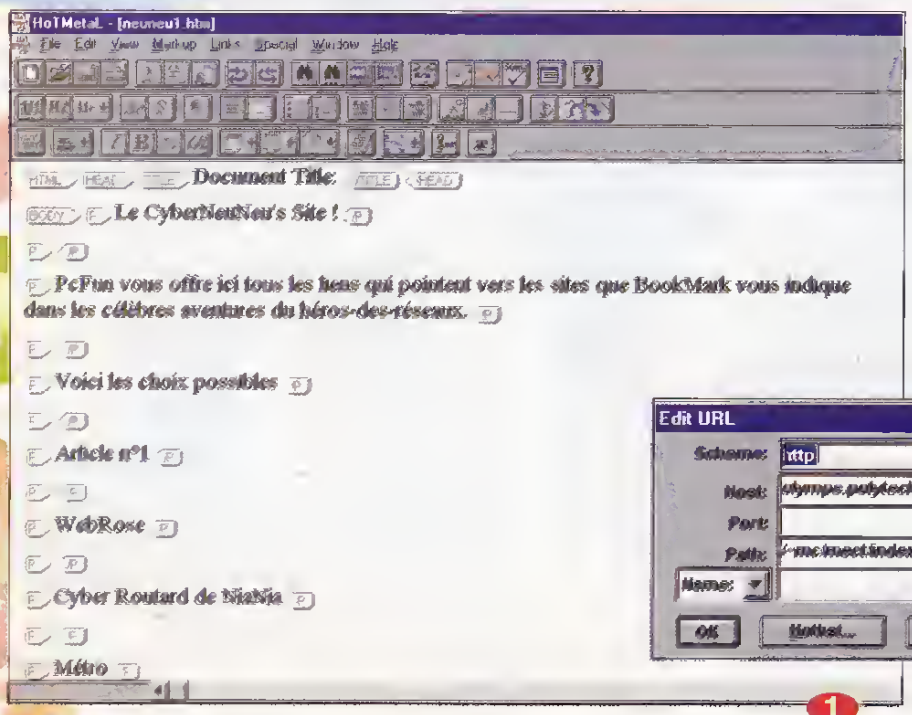
ABONNÉ à Internet, vous avez très certainement droit à une ou plusieurs pages gratuites sur le serveur de votre fournisseur. Profitez-en ! Une page Web est un fichier texte ASCII truffé de petits marqueurs (*tags*) constituant un ensemble cohérent de commandes appelées HTML (*HyperText Markup Language*). Ce « langage » était au départ surtout prévu pour pouvoir présenter des documents hypertextualisés de manière rapide.

Dans un fichier HTML, vous pouvez inclure tout ce que vous voulez : du texte, des graphismes, des liens vers d'autres pages ou d'autres sites, des données multimédias, etc. Seule votre imagination vous limitera.

Pour créer votre page Web, vous pouvez utiliser un simple éditeur de texte. Par exemple, une commande de type «<TITLE> Mon titre </TITLE>» attribue un titre à une page. Cela paraît relativement simple. Cependant, pour éditer des pages beaucoup plus vastes, complexes et esthétiques, rien ne vaut un bon éditeur HTML WYSIWYG (*what you see is what you get*). Nous avons choisi *HoTMetal Free* pour ce guide que vous trouverez bien entendu sur le CD-ROM qui accompagne le magazine. Il fonctionne indifféremment sous Windows 3.1X et Windows 95.

CYBER NEUNEU'S LAND

Allez hop, créons-nous une page sur Cyber NeuNeu. C'est un bon sujet, non ? Après le lancement de *HoT Metal Free*, on se trouve devant une barre truffée d'icônes. N'ayez pas peur, c'est simplement l'ensemble des commandes disponibles. Après

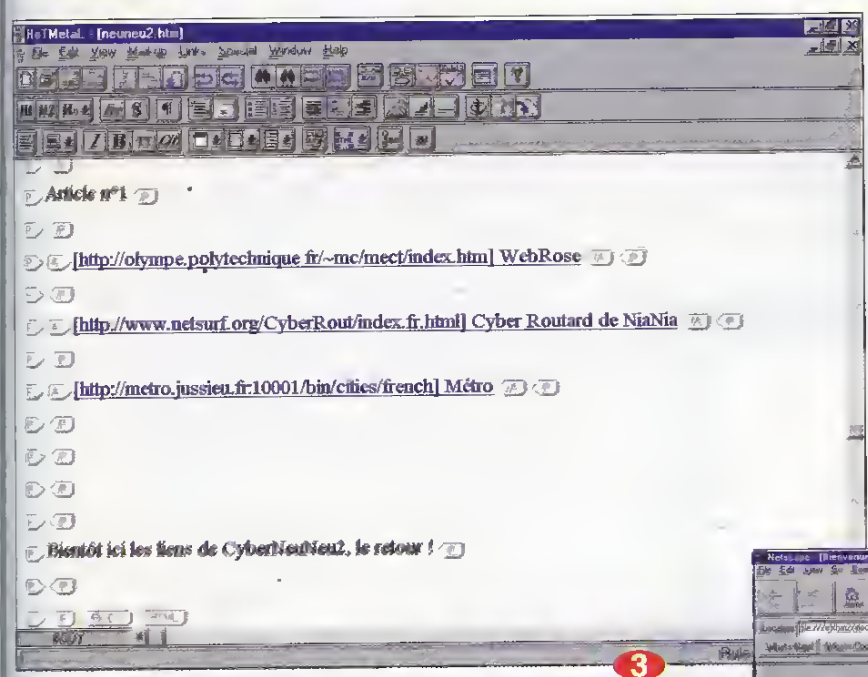


1

2

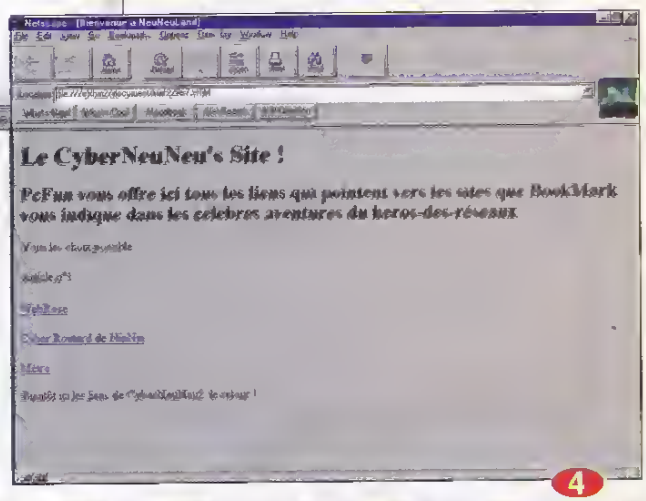
Traitement des images

Les images insérées dans vos pages HTML doivent être de préférence au format GIF (le JPG est toutefois supporté par la majorité des *browsers*). Il est d'ailleurs de bon ton de les traiter. Tout d'abord, il est utile d'effectuer une opération de saucissonnage, ou *slicing* en anglais. Cela permet aux images de s'afficher sous forme de «stores vénitiens» et d'améliorer ainsi la lisibilité immédiate de votre page ainsi que l'impression de progressivité au chargement. D'autre part, si vous tenez absolument à utiliser des images en fond d'écran de vos pages, il va falloir les rendre «transparentes».
Tous les outils pour effectuer ces différentes opérations et d'autres encore sont livrés sur le CD-ROM. Ces *packages* fonctionnent sous DOS.



3

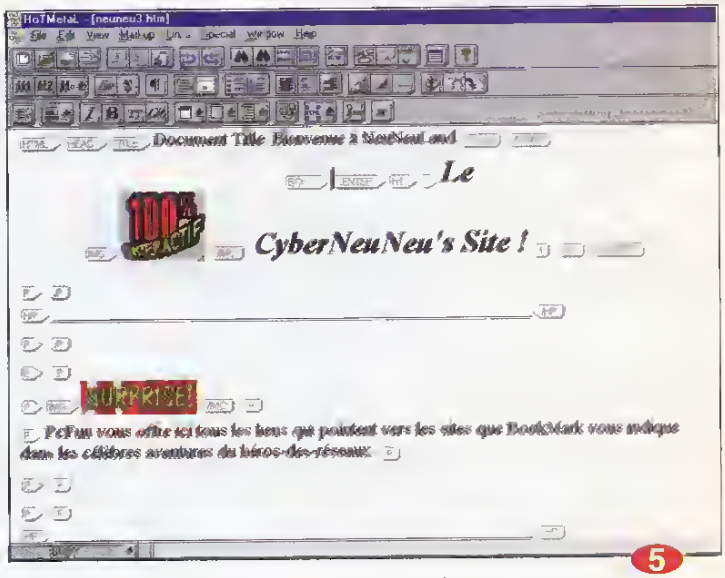
avoir cliqué sur « New » dans « Fichier » pour créer une nouvelle page, vous remarquerez quelques petits blocs dans lesquels se trouvent les mots « HTML », « HEAD », « TITLE », «/TITLE», «/HEAD», « BODY », «/BODY». Ceci est votre premier contact avec les *tags*.
Ces derniers, automatiquement ajoutés par le logiciel, signifient dans l'ordre : « Yahoo Netscape ceci est une page HTLM », « Ceci est l'en-tête », « Là démarre le titre », « Là finit le titre », « Là finit l'en-tête », « Là démarre le corps du texte », « Là finit le corps du texte ». Simplissime, non ? Pour peu que l'on ait des notions d'anglais, ça roule tout seul. Si vous avez compris le principe des *tags*, vous avez compris 90 % du processus de création des pages.
Démarrons en donnant un titre à la page. Si vous avez suivi, vous vous doutez sûrement de la méthode à appliquer. Il suffit de positionner le curseur entre les *tags* « TITLE » et «/TITLE» de la page (comme vous le feriez avec un traitement de texte), puis de taper le titre désiré. Ici, nous avons choisi « CyberNeuNeu's Land » ! Voilà, vous avez créé votre première page HTML ! Elle n'est pas folichonne car elle manque de texte mais, elle est parfaitement conforme au standard. Pour en être sûr, visualisez-la à l'aide du choix « Preview » du menu « Fichier ».
Abordons maintenant le texte qui va emplir la page proprement dite. Commencez à le taper après le *tag* « BODY » sans vous souciez des petits pavés qui apparaissent à chaque changement de ligne. « P » et «/P» sert en fait à délimiter des paragraphes automatiquement. Sinon, à la visualisation de la page, toutes les lignes de texte apparaissent bout à bout, sans retour à la ligne. Après avoir entré le texte qui constituera la page 1, visualisons tout cela à l'aide du choix « Preview » du menu « Fichier ». Le résultat est... Heuuu... Comment dire... Moche ! Mais nous arrangerons cela en temps voulu.



4

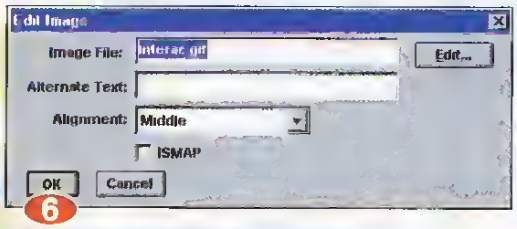
Le lien hypertexte

L'intérêt premier du langage HTML est quand même de permettre de lier des pages entre elles et, d'un simple clic sur une expression, de renvoyer la personne qui la consulte vers une autre page ou un autre site.
Nous allons utiliser cette possibilité ici pour que les noms des services consultés par Cyber NeuNeu renvoient vers les sites en question. Pour cela, servons-nous de l'icône qui représente une ancre. Après avoir sélectionné avec la souris le texte qui va servir de lien (par exemple, nous allons souligner WebRose pour indiquer à *HoTMetal* que c'est ce mot qui doit être cliquable), et cliquons sur cette ancre. Apparaît alors une boîte de dialogue 2 où l'on pourra indiquer toutes les références du site vers lequel le lecteur devra être renvoyé. Un simple clic sur OK fera le reste du travail pour vous. 3 Cette

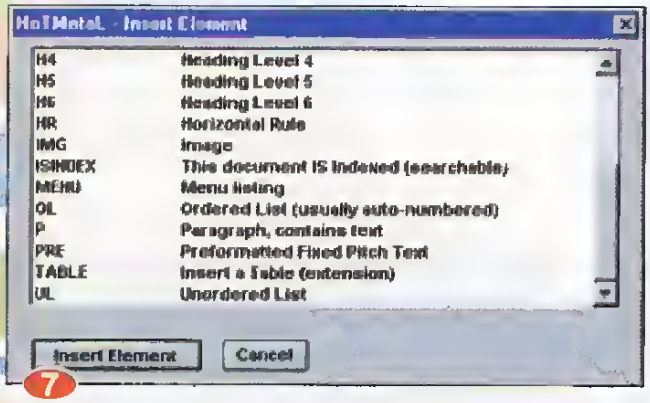


5

Suivez le guide



6



7

opération est bien entendue à répéter pour chaque lien à créer.

Un soupçon de mise en page

Maintenant que nos liens sont en place, il faudrait peut-être penser à agrémenter un peu cette page qui est affreusement terne. Et si nous mettions en valeur la première phrase de la page ainsi que le sous-titre. Après avoir sélectionné « Le Cyber NeuNeu's Site » avec la souris (la phrase devient noire), cliquez sur l'option « Insert Elements » du menu « MarkUp ». Apparaît alors une liste contextuelle des possibilités d'enrichissement. Vous y trouverez les choix « H1 » à « H6 ». Ces derniers permettent de hiérarchiser l'information. Ce qui se trouve entre « H1 » et «/H1 » est écrit en plus gros caractères que ce qui est entre « H2 » et «/H2 », etc. Choisissons donc « H1 » dans la liste : hop, voilà une belle grosse *fonte* bien lisible qui apparaît. Faisons de même avec le sous-titre (« PCFuN vous offre ici... ») en le mettant en « H2 ». C'est déjà mieux comme cela non ? 4

Allons plus loin. Centrons tout d'abord « CyberNeuNeu's Land », toujours selon le même principe (sélection, puis choix dans « Insert Tags » de « Center »). Une belle page, c'est quand même une page avec des images, non ? Insérons donc trois images GIF dans notre page. Après avoir placé le curseur proche de l'endroit 5 désiré (après « LE » dans notre cas), cliquons sur l'icône « Image » qui est représentée par une petite montagne verte surplombée d'un soleil. Apparaît alors une boîte de dialogue 6 qu'il faut renseigner avec le nom de l'image et l'alignement que celle-ci devra avoir. « Middle » semble un bon choix dans notre cas, mais il faut expérimenter à chaque fois : tout dépend de ce que vous voulez insérer.

Attention, il faut savoir que *HoTMetal Free* ne gère pas les noms d'images de plus de huit caractères comme le DOS. Donc pas de noms longs sous Windows 95. Après avoir cliqué sur « OK », l'image est insérée. Il suffit de faire pareil pour les trois autres images que nous voulons voir apparaître.

Dernier petit raffinement, la « règle horizontale ». C'est par défaut un petit trait en relief qui vient couper la page. Elle permet d'aérer un petit peu la présentation. La manière de l'insérer est toujours la même : « Positionnement Curseur », « MarkUp », « Insert Element », « HR ». 7

Admirons le résultat avec la fonction Preview. 8

Voilà ! Nous avons créé une page HTML. Il est évident qu'il faudrait des dizaines, voire des centaines de pages (sans exagérer) pour arriver à développer toute la puissance du langage HTML. Mais maintenant que vous avez les bases et un bon outil, jetez-vous à l'eau en explorant tous les menus de *HoTMetaL Free*.

Julien Villeret

8

Les sites de référence pour apprendre le HTML

- **NSCA's Beginner's Guide to HTML**
  http://www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimer.html
- **Learning HTML**
  http://www.bev.net/computer/htmlhelp/index.html
- **CERN's Style Guide for Online Hypertext**
  http://www.w3.org/hypertext/WWW/Provider/Style/Overview.html
- **Composing good HTML de James Tilton**
  http://www.willamette.edu/html-composition/strict-html.html

Premier Mail Order

NOUS VENDONS AUSSI SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, PC, CDROM, AMIGA, MAC, ST ET JAGUAR GAMES, JOYSTICKS ET PERIPHIRIQUES RENSEIGNE VOUS

Jeux Francaise	3.5 CD
[illegible]	299
[illegible]	299
[illegible] KR	149 —
[illegible]	279
[illegible] V2.0	299
[illegible] Basement de feuds	299 — VF
[illegible] Edition	279
[illegible]	159
[illegible] Deep Dungeon D Expansion	149
[illegible] Deep SVGA	279
[illegible]	129 — 79
[illegible]	249 299
[illegible]	279 299
THE RHINE	299
[illegible] Trilogy	199 —
[illegible] Romance Trilogy	199 —
[illegible] Fast Shanghai + [illegible]	
[illegible] + Dungeon Hack + [illegible]	
[illegible]	299
[illegible] Tetris Trilogy	229 —
[illegible] Place Coll Al Qadim	
[illegible] Kendoch 1&2	299
[illegible] Worlds Ravenloft 1 + [illegible]	
[illegible] Dark Sun Shattered Lands	299
[illegible] TRILOGY	299
[illegible] Fantasy Dark Sun 5 Lands	
[illegible] Adventures	
[illegible] Fantasy Empires	199
[illegible] Pinball	279 279
[illegible] Hyperman	299
[illegible]	379
[illegible]	229 — VF
[illegible]	279 299 NF
[illegible]	279
[illegible] Fire Hockey 95	299 285 VF
[illegible]	199 — NF
[illegible]	299 269
[illegible]	2990
[illegible]	199 229
[illegible]	299
GENERAL PANZER GEN 2(WIN)	299
[illegible] Arcade Racing (Win 95)	199 199
METAPOWDKK	199
[illegible] The Dark Trilogy Alone In The Dark	
[illegible] 3	279
[illegible]	149
[illegible] SHADOW	299
[illegible] Alien Vs Predator	299
[illegible] Alien Vs Alien & Sand Weapon	329
[illegible] Alien Vs Predator & Sand Weapon	345
[illegible] Defender Jinxed Retaliation Sinistar	
[illegible] Defender 2	279 279
[illegible]	279 279 NF
[illegible]	329
[illegible]	299
[illegible] The Hermagers	299
[illegible] Dream Straightfighter 2	
[illegible] Sabotage VR Nowhere	
[illegible] Chronicles Chaos Continuum	
[illegible] Journeyman Project Turbo	299
[illegible]	279
[illegible] Advanced Graphic o System	279
[illegible] Indian	249
[illegible] Controls Driver v1.0	179
[illegible] Machines Locator	129
[illegible] Win	299
[illegible] Windows	279 279 NF
[illegible]	279
[illegible]	299
[illegible] (Windows)	299
[illegible]	299
[illegible]	299
[illegible]	279 279 VF
[illegible]	199
[illegible] 2 Tribes Legacy	299
[illegible] LE 3	249 — VF
[illegible]	299
[illegible] Tortured Game	199
[illegible] Krunder	299
[illegible] Mission Disk	199
[illegible]	299
[illegible]	249
[illegible]	199 199
[illegible]	99 — 69
[illegible]	299
[illegible] Teaches Chess	199 199
[illegible]	149
[illegible] & Clocks Breakthru Clockworks	
[illegible]	299
[illegible] Champion Omar Sharif	299 299
[illegible]	99 — NF
[illegible]	99 — 99
[illegible]	279
[illegible] RUNS RACE INTO SPACE	129
[illegible] (Windows)	299
[illegible]	129 — VF
[illegible]	299
[illegible]	229 — NF
[illegible]	299
[illegible]	249
[illegible]	199 — 99
[illegible]	299
[illegible] Paradise	329
[illegible]	52
[illegible] BRIDGE LEAGUE EDITION	249 299 VF
[illegible] BRIDGE COUPE DU MONDE	249 299 VF
[illegible] Siege & Conquest	299
[illegible]	279
[illegible] Manager 2	279 299
[illegible] Machine Manager 93 + 94	159 199 NF
[illegible] Manager End of Season	129
[illegible] MANAGER ITALIA 95	199
[illegible] Mania 5 Bilan + 1	129 — VF
[illegible] Mania 5000(Windows)	279 — 279 VF
[illegible] Mania 5000(Windows)	229
[illegible]	279
[illegible] Manager	299
[illegible] NBA 95	249
[illegible]	249
[illegible]	279
[illegible]	129 129 VF
[illegible]	349
[illegible]	379 159
[illegible] Dauphine	299
[illegible] Lucas Arts	299
[illegible] The Manager	229
[illegible]	299 — VF
[illegible]	129 — NF
[illegible] Compilation	129 149
[illegible]	279 279 EF
[illegible] Air Patrol	249 279
[illegible] Classics 3	229 229
[illegible] AND CONQUER	299
[illegible] Age of Deep(Windows)	299
[illegible] Age of Deep(Win 95)	299
[illegible] Crash System 2	279 279 VF
[illegible] Kingdoms	279
[illegible]	99
[illegible]	49 —
[illegible]	299
[illegible] Colonies	129 129
[illegible] Power	299
[illegible] Remorse	399
[illegible]	299
[illegible] Dark Light Awakening	299
[illegible] (Win 95)	299
[illegible]	229 229
[illegible]	199
[illegible]	229 229
[illegible]	229
[illegible]	249 229
[illegible]	103 229
[illegible]	299
[illegible] OF SERPANTE	129 —
[illegible] The Tentacle	129 129
[illegible] Derby	329
[illegible] FORCES	299
[illegible] Panzer	279 129
[illegible] Heart in Hand	149
[illegible]	229
[illegible]	229 229
[illegible]	299
[illegible] Nasa (Win 95 & 3.11)	299
[illegible]	329 — 326
[illegible] Wargames Collection Decisive Battles	

NF = Notice Francaise	3.5 CD
[illegible] Lord of The Rings Battle for Middle Earth	
Star Wars Rebellion Rebel Forces	
Star Wars Conquest of Japan D Day Beginning of End Global Domination When Two Worlds War Rise of Napoleon Sword of Aragon	
Wargame Const Kit 2 Tanks	299
Descent	259 299
Deskin Toys (Win 95)	129
Desert a Jungle Strike Compilation	179
Destruction Derby	329
Detroit	299 — VF
Discoveries of the Deep	279
DISCWORLD	299 299
DK Virtual Reality Birds	259
DK Virtual Reality Cats	259
Doofight	129 — VF
Dominus	299 279
Doom	299
Doom Companion Edition	139
Doom Data Disk 1 ou 2 ou 3 ou 4	99
Doom Editor Pack	99
Doom Expansion	99
Doom Utilities	99 — 129
Doom Wads of Wads	129
Doom II Accessory Pack	99
Doom 2	329 349
Doom 2 Trches	99
Doom 2 Tech Pack	99
Doom 2 Explosion	99
Doom 2 Extra Levels Vol 1	149 149 NF
Doom 2 Seven D Eaton	299 NF
DOUBLE TROUBLE	299
DRAGONS LAIR	129 — EF
Dragonsphere	259 109
Dreamweb	299
Druid	299
Duke Nukem 2	99 — 299
Duke Nukem 3D	299
Dune	129 — 99
Dune 1 ou 2	99
Dune 2	379
Dungeon Keeper	299 259
Dungeon Master 2	319
Earthworm Jim	279
Edelweiss	299
Ecstasy Card Sport+Gold+J Whistle Snooker+	
A Madcams Pack+Mouse+H Game From The	
Desert+Hidden Ranger+Defender Of Crown+TV	
Sports Basketball+TV Sports Football	189
EF2000 TFX 2	359
Elder Scrolls	279 279
Elite 2	99 — 99
Emergency Room	299
Empirona New Clothes (ans 3-8)	139
Empire Bullet	319
Empire Deluxe	299 —
ENCARTA 1995	499
(Windows/Windows)	299
Epic + Shuriel	159
Essential Collection Business - Transport Tycoon	
+ Theme Park	249 VF
Essential Collection Flight 1942 Pacific Air War	
+ Fleet Defender + Wings of Glory	299 VF
Essential Collection Sports Fifa International +	
PGA Tour 486 + Pinball Dreams Ons Grand Prix	299 VF
ESPN Baseball	279
ESPN Baseball Hitby Intelliplay	279
ESPN Complete Tennis A Agassi	279
ESPN Fly Fishing	279
ESPN Golf Tam Kite Shot Making	279
ESPN Golf T K'le Full Swing & Putt	279
ESPN Int Soccr Skills & Strategies	278
ESPN Mastering Mountain Ski & Sn	279
ESPN Winning Hoops with Coach K	279
European Champions	129
Excellent Games (Compilation)	149
Extractors	299
Eye of the Beholder 1	119
Eye of the Beholder 1 ou 2 ou 3	129
Eazejay 85 pour Windows	199
F1	129 129
F14 Fleet Defender	119 119
F15 Strike Eagle 2	119 119
FADE TO BLACK	279 279 EF
Fahrenheit Heaven	129 — VF
Falcon 3.0	299
Falcon Gold	99 — 99
Fantasy Manager 95/96	319
Fantasy Fest	249 299
Fatal Racing	129 129 EF
Fields Of Glory	279 279
Fifth Fleet	299 279
FIFA International Soccer	299
FIFA 95	279 279
Fighter Wing	299 299
Find Encountrers Elite 3	329 329
FLIGHT SIMULATOR 5.1	239 — VF
FS 5 Aegean Sea Pirate	229 229 NF
FS 5 British Isles Part 1	199
FS 5 British Isles Part 2	199
FS 5 Chesapeake ou Japan	229
FS 5.1 Canary Islands	249
FS 5 Europe 1	349
FS 5 FLIGHT SHOP	239 — VF
FS 5 Generateur De Plans De Vol	159
FS 5.1 HAWAII	199
FS 5.1 Hong Kong	299
FS 5.1 Italy	279
FS 5 Las Vegas	159
FS 5 New York ou Paris	229
FS 5 Railways Around the World	249
FS 5 Scenery Designer Tile	159 — VF
FS 5 Survol Des Iles	299 — VF
FS 5 TOWER	249
FS 5 United Kingdom	239 — VF
FS 5 Washington	299 — VF
FS 5 Visite Fidaqui	329 329
FLIGHT UNLIMITED	159 129
Flight Light	249 279
Flight Light Plus	229
Footl 95 (Windows)	129 129
Formula One Grand Prix	229
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	299
Form One Grand Prix Manager	299 299 VF
Full Throttle	299
Fun School 3 In Space (Win 95)	199
Fun School 3 In Time (Win 95)	199
Fun to Learn - Kids Zoo Oregon Trail	
Muppets Welcome to Sotyland	
Lemmings 2 Oh No More Lemmings	199
Fury 3 (Windows 95)	329
FX Fighter	299 275
Galactic Knight 2 (Windows)	299
Games & Goodies	129
Game Wars	359
Gobliins 3	99
Golden Games Vol 1 2 ou 3	139
Gems To The Dogs	139
Grandmaster Bridge	345
Grand Master Chess	329
GRAND PRIX MANAGER	299
Great Naval Battles 3	299
Great Naval Battles 4	299
Gremlin Four Pack Lost	
Premier Manager 2,Space Crusade,	
Zool 2	149 149
Greyhound Racing	199
HAND OF FATE	149 — EF
Hanna Barbera Animation Workshop	221 — VF
Harpoon 2	299 275
Harpoon 2 Obel War Battleset	159
Harpoon 2 Scenario Editor	179
Harpoon 2 West Pacific Battleset	189
Harpoon 2 Disk 5	179
Harpoon Classics	199 NF
Harrier Jump Jet	129 — VF
Heart to Heart	179
Heart of Darkness	329
Hermetic 2	49 279 NF
Hell Dunk 2,Pinball Dreams Pro Tennis Tour Pl	

OEM = Sans Boite	3.5 CD
Rail Road Baron The Humans	
Sky Blue Harry Pushover	
Finale Of Puma SVGA Harrier	179
HEXEN (HERETIC)	299 299
Heroes of the 357th + F29	159
Hidden Worlds Magic Carpet	159
High Seas Trader	249 249 VF
Hoyles Classic Card Games Vol 2	149
Hunters of Kalk	299
Inca	299
Indy 4	199 VF
Indy Car Racing	195 — 99
INDY CAR 2	299
Indy Pack Of Atlantis Adv	129
Infernio	279 319
International Open Tennis	219
In The First Degree	329
JAZZ JACK RABBIT	249
Jagged Alliance	239 279
Jas Pinkowski Haunted House	179
Jeff Trilogy Dark Duk pour Dark Forces Tra	
Fighter & X Wing	299
Jet Fighter 3	299
Jetstrike	99 — 99
J Nicklaus Unlimited + Course Design	129 129
J Nicklaus The Course	149
Jordan In Flight	139 139
Jungle Book (Windows 95)	229 229
JUNGLE STRIKE	299
Kings Quest 5	99 — 99
Kings Quest 6	129 129
Kings Quest 7	129 NF
Kings Quest 1 6 Collection	299
Kings Quest 7	229 VF
Kiyako	259
Konquest	299
Krazy Ivan	299
Kyrandia 3 Malcolms Revenge	299
L'ENTRAINEUR	299 VF
L Entraineur Allplatee League D/Disk	139 VF
L Entraineur Allianent League D/Disk	139 VF
L Entraineur Espagnole League D Disk	139 VF
L Entraineur Ecossaise League D/Disk	139 VF
Labyrinth	129
Lands of Lore	279 279
Landing Lap	129 — VF
Legacy	229 279
Legions	129 — NF
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	299
Leisure Suit Larry Collection 1 5	229 299 NF
Lemmings 3	129 NF
Lemmings 3D	299
Late Explore The Airport	299
Late Explore The Farm	299 299
Links 386 Pro	159 179
Links The Bafry	159 179
Links Legend	159
Links Big Horn ou Firestone	199
Links Castle Eines	159
Links Castle Pines ou Pebble Beach	159 —
Links Cinghill	179
Links Inn Island ou Mauna Kea	159
Links Prairie Dunes ou Fantasy Course	179 179
LINKS RIVIERA	169 179
Links The Challenge	129 129 NF
Lion King	229
Live Action Football 95	279
Lokahom	299
Lost Files of Sherlock Holmes	229 299
Lost in Time	99
LORDS OF MIDNIGHT	79
Lords Of The Realm	299
Lost Admiral 2	269 269 VF
Lost Eden	229
Lost In The Temptress	299
M1 Tank Platoon	119 119 NF
Mech warrior	299
Madeline	279
Madden 95	329
MAGIC CARPET 2	299
Magic Carpet Hidden Worlds	299
Magic The Gathering	229
Marine Fighters Data Disc	159 VF
Market Pelo	279
Match Day Soccer	109 129
Move 4 D (Windows)	279 279
Mechwarrior 2	329
MECHWARRIOR 2 (WIN 95)	299
Mechwarrior 2 Add On Disk	149
Mechwarrior 2 Expansion Pack	159
Megafortress Mega Pak	129
Megapack Lemmings Chron cles Megarace TFX	
The Vortex Cyclones Jammit,Dragons Lair	
Nowstorm Reunion	
The Journeyman Project Turbo	299
Megarace Expansion	249
Megatravellor 2	129 129
Magicanim 95	329
Menzoberranzan	279 279 NF
Metal Mannas (Windows)	249
Metal Tech Earth Siege	299 299
Microsoft Golf	129
Microsoft Cinemania 95	369
Microsoft Fine Artist (WIN)	359 399
Micro Machines	213 — NF
Micro Machines 2	299 279
Mike Ditka Football	129
Millenia	279
Mini Office	159
Mirage	299
Miss in Critical	259 — NF
Mission Pum Complete Waste of Time	229
Mortal Coil	299
MORTAL KOMBAT 2	229 179
Mortal Kombat 3	299
MOTOR CITY	199
Moto X	199 229
MS 500 Nations	259
MS Wine Guide (Win)	439
Myst	299
Napoleonics	129 129
Navy Strike Task Force Command	299
NASCAR	279 249 NF
NASCAR Track Pack	109 149
NBA 95	349
NEED FOR SPEED	359 VF
NHL Hockey	139 129
NHL Hockey 94	271
NHL 95	359 VF
Nicklaus Muirfield	199 — 299
Nocturnals	319 129
Normal	299 229
NORMALITY INC	299
Ocean Trader	249
Old Time	229
Operation Body Count	199 — 299
Outpost Odyssey 3D Pinball (Win 95)	299
OVERLORD	259 — 99
Pander General	229 279
Paws	259
Perfect General 2	299
Perfect General 2 Scenario Disk	159
Perfect General 2 Skin Disk & Campaign Ethe	159
Peter And The Wolf	299
Peter Gabriel Eclipse	299
PGA TOUR GOLF 96	359 VF
PGA Tour GOLF 486	299
Phantasmagoria	349
Phantom Reunion 2	299
Picture Perfect Golf	259
Pinball Illusions	229 — NF
Pinball Mania	229
Pinball Mania (Windows)	229
Pinball World	89
Pirates Gold	299 — NF
Pitch Perfect Golf	129
PHILI	329
PIZZA TYCOON	279 229
Player Manager 2	129 199

EF = Edition En Francais	3.5 CD
Plunge Pinball 2 Ed Fr	199
Please Lock Off Kiss	299
Pole Position	129 — NF
Police Quest 1 ou 2	129 — NF
Police Quest 3	129 129 NF
Police Quest 4	199
Police Quest Collection(Windows)	299
Police Quest SWAT(Windows)	299
POOL CHAMPION (Win 95)	299
Power Corruption & Lies UFO F14 Fleet	
Defender Dune 2 Beneath Steel Sky	299
Power Drive	199 — 99
Powerhouse 2	299
Powergame 3 Tetris Speare	129 — 99
F15 Strike Eagle 3	149
Powermonger	299
Powerslide	299 — 249 VF
Power House	229
Power Tactics	229 229
PREMIER MANAGER 3	119
Premier Manager Multi Edit System	279
Primal Rage	229
Pro Pinball	229
Prototype	299
PSYCHIC DETECTIVE	229 229
PSYCHO PINBALL	299
Publishers Pick Blue Dune 2 Fighter Wing Tem	
Laundry Strategy Deluxe Chinese Cooking Waynes	
World Grand Master Chess Lemmings + Oh No	
More Lemmings 5 ou Along Kids Classics Reunion	
Internet For Everybody	299
Publishers Pick Green Hutchinson Encyclopedia	
Portrait Of Dr Rainaki Maelstrom	
Windows 95 Tutorial Dreamweb Serious Sector	
Pc Education Gas Guns To Cybertown	
MultiMedia Science Explorer	249
WW2 Flight Sim & Toolkit	299
Putt Putt Saves The Zoo	299
Quest For Fame	349
QEMM 7.5	509
QEMM GAMERUNNER 2	349
Quantum Gate	299 299
Quarterback Clearaswem (Windows)	369
Quest for Glory 4	279
Rail cadre	299
Rags To Riches	299 279
RAILROAD TYCOON DELUXE	129 129 VF
Random Doom	129
Rapier	229 229
Ravenloft	279 279
Ravenloft II Stone Prophet	299
Rebel Assault	129
REBEL ASSAULT 2	359
Red Ghost	299
Red Shift	404
RED SHIFT 2	329
Renegade	299
Renegade Mission Disk	179
Return of the Phantom	129 — VF
Riddle of Master Lu	299
RISE OF THE TRIAD	229 229
Road Warrior Quarantine 2	279 279
Ryder Cup Golf	129 — 99
Saga Of Aces	279
Sam & Max Hit The Road	99 129
Scenarmbalu Ultimate Pinball	189 179 NF
SCREAMER	159
Seal Team	159 129
Sensibility	229 229
Secret Of Monkey Island 2	129 —
Sensible Golf	259 259
Sensible Soccer	199
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	199 269
Settlers	259 — VF
Shadowcaster	129 129
Shanna	279
Shell Shock	279
Shi Queen Death Machine	199 — 99
Shivers	299
Shockwave Assault	299
Sherlington Fox	329
Shuttle	59 — 59
Sid Meier Classic Collection Civilisation	
Colonisation Railroad Tycoon Deluxe	299
Silent Service 2	129 129
Silent Hunter	299
Silverball	299
SIM CITY ENHANCED	129
Sim City 2000 (Dos ou Windows)	229
Sim City 2000 (Windows 95)	379
Sim City 2000 Collection	329
Sim City 2000 Scenarios Vol 1	129
Sim City Deluxe	249 — NF
Sim Classics Comp City Life & Ant	279
Sim Classics 2 Sim Farm	
Sim Earth A Tome	179
Sim Isle	299
Sim Tower	299 259
Sim Ville	299
Simon the Sorcerer 2	299 279
Simon the Sorcerer 2 (Win 95)	299
Skidmarks	169 199
SKINS AT BIGHORN	299
SLIPSTREAM 5000	259 259 NF
Space Academy	229 — 99
Space Bucks(Windows)	299
Space Federation	199 — NF
Space Hulk	129 129
SPACE HULK VENGEANCE OF BLOOD ANGELS	299 — 359
Space Legends	229 — VF
Space Quest 1 ou 2 ou 3	129 — VF
Space Quest 1	129 129 NF
Space Quest 4 ou 5	99
Space Quest 6	279
Space Quest Quest Pack	299 — 299 NF
Space Quest Collection 1 5	299 — 289 NF
Space Simulator	299
Spawn	329
Spiderman	199
Sprou	199
SSN-21 Sea Wolf	299 129
Stalingrad	299 129
Star Rangers	299
Star Reach	299 — 299
Star Trek 2 Judgement Rites	299
STAR TREK OMNIPEDIA	345
STAR TREK FINAL UNITY	299
Star Trek Technical Manual	299
Steel Panthers	299
Streetfighter 2	129 — 99
Strike 96	199 250
Strip Poker	179 199
Stone Keep	299
SU 27 FLANKER (DOS OU WIN 95)	329
Subwar 2050	149 149
Super CD 12 Pack	279 NF
Super Karts	299 329
Superfrog	129 — NF
Super Streetfighter 2	229 269 NF
SYNDICATE PLUS	129 VF
Syndicate Dead Disk	129 — 129
Sysiphus Stock	299 — 299
TACOPS (Windows)	299
Tactical Manager	299
TACTICAL MANAGER 94/95 D/D	129
Tank Commander	199 — 99
Tarzan	129 129
Task Force 1942	299
Team 17 Triple Pack Superfrog Project X Ultimate	
Body Blows	128 — 99
Team Yankee	299 — NF
Tek War	299
Temptation (Compilation)	299
Terminal Velocity	279 — 99
Terminator 2 Future Shock	299 — 99
TFX	299
The Lawyer	279 279
Theme Park	269 269 NF
The Big Red Adventure	299
THE DIG	329
The Entertainer Data Sun 1 Links	

	3.5 CD
Pinball 3 Ed Fr	199
THE JUDGE OF SEX	299
The Pure Wargame	299
The Ring Cycle	299
The Relich	299
The Isleens War	49 —
Thunderhawk	279 279
Thunderhawk 2 Firestorm	299
Thunderscape (Windows)	299
Tie Fighter	129 —
Tie Fighter Defender of the Empire	329
TIE FIGHTER COLLECTORS CDROM	199
Tilt	299
Tie No Neg	279
TMeX	279
TOP GUN	299 299
Tornado & Falcon 3.0	299
Total Distortion	299
Tonns Passage(Windows)	249
Touche Adventures of 5th Musketeer	149 149
Transport Tycoon	99
Transport Tycoon World Editor	279
TRANSPORT TYCOON DELUXE	299
Treasure Island	199 NF
Trial by Magic	199 139 NF
Trick Or Treat	199
Thunderhawk (ans 3-8)	129 129
Turning Points	129 129
UFO Enemy Unknown	299
UFO / Master of Orion	339
US NAVY FIGHTERS	299
US NAVY FIGHTERS GOLD	129 VF
ULTIMA 7 COMPLETE	129 —
Ultima 7 (The Black Gate)	259
Ultima 7 (The Serpent Isle)	319 349
Ultima 8 (Pagan)	129 —
Ultima Underworld	129 VF
Ultima Underworld 1 & 2 Complete	229 229 NF
Ultimate Doom	279
Ultimate Football	229 — VF
Ultimate Soccer Manager	299
Ultimate Soccer Manager	299
Uncle Archibald	129 129 NF
Universal Warrior	379
US Navy Fighters Plus	299 299
USS Titanderge	299
USS Titanderge (WINDOWS 95)	299
Turning Points	129 —
Voodoo Lounge	99 99
WACKY WHEELS	
Warcraft Hairport Classic Starship	
Fighter Wing No Greater Glory Pacific I	229
Warcraft Orcs & Humans	299 299
WARCRAFT 2	299
Wargame Construction Kit 3	199
Warhammer Dark Crusaders	299
Warhammer Shadow of Horned Rat(Win 95)	229 229 VF
Warlords	249 259
Warriors 2 Deluxe	299
Wayne Gretzky NHL All Stars	299
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	99 —
Werewolf v Commanche	279
Wetlands	199
Wiechaven	299
Wing Commander 3	349
WING COMMANDER 4	349
Wings Of Glory	149
Wolfbane	199 199 NF
Wolf Pack	149 249
Woodruff & the Schnibble	299
WORLD CLASS RUGBY 95	129 129
WORLD CUP RUGBY 95	329 VF
World Cup Year 94	229 229 NF

WORLD OF 93 FR CHACUN
Animals GIF Graphics Photo Internet DOS
Cartoon Movies Clip Art Colour Clip Art
Communication Flight Simulations Fonts & Icons
Languages Morph MPEG Pinups Windows Win 95
Cheats+Fonts Win 95 Games Win 95 GIFs &
Graphics Win 95 Kids Win 95 Perl Win 95 Sound

World Teams	99 — 99
Worlds at War	99 99
Worlds of Legend	229 229
WORMS	329 329
X-Com Terror from the Deep	299 — 379
X Fighters	99 — 99
X Wing	199 319
X WING COLLECTION	149
Xenophets	129 —
Young Scientists	229 279
Z	229 — 279
Zig Zag	179 — NF
Zoop	149
Zombie Dinos	259
Zone Raiders	229 229
Zool 2	259 — 259
Zone	

SOLDES

Alien Logic (OEM)	199
Alone In The Dark 1	99 — 99
Base Jumpers	199
Battleground Ardennes (OEM)	199 — 99
Board Genius	179
Bumtime	179
Canon Fodder (OEM)	129
Civil War(JC)	199
Commanche Maximum (OEM)	99 NF
Command & Conquer Allied	199
Cyclones (OEM)	179
Dalk Legions (OEM)	199
Dark Sun1 Wake of the Ravager (OEM)	199
Dark Sun 2 Shattered Lands (OEM)	129 129 NF
Desert Strike	129
Equinox (OEM)	199 — 99 NF
Fighter Duel Pinball	179 229
Frankenstein	149
Global Knight	179
Gabriel Knight (OEM)	149
Great Naval Battles 2 (OEM)	149
GREAT NAVAL BATTLES 3 (OEM)	149
Indy Car Racing (OEM)	99 99 NF
Isle of the Dead	99 99 VF
Kick Off 3	149
Kings Quest 5 (OEM)	199
Leisure Suit Larry 5 (OEM)	149 — VF
LORDS OF MIDNIGHT	169
Lost in Time (Parts 1 & 2)	199
Mad Dog McCree 1 OU 2 (OEM)	99 NF
Maelstrom	149
MYST (OEM)	219
NASCAR (OEM)	149
Nowstorm	219
Outpost (OEM)	149
Pander General (OEM)	129
Picture Perfect Golf (JC)	169 129
Pinball Golf	149
Ravenloft 1 (OEM)	149
RAVENLOFT 2 (OEM)	199
Rebel Assault (OEM)	163 — VF
Return Of The Phantom	199
Sam & Max (OEM)	129 129 NF
SIMON THE SORCERER 1	109
Syndicate Plus (OEM)	99 — 99
Timedx + Desert Storm	59 —
Tony Commander (OEM)	129 — VF
World Class Rugby (5 Nations)	99 — 99
Yo Joe	129 129
Zool	

ACCESSOIRES

1 3M Cable Pour Imprimeur	39
3M Cable Pour Imprimeur	59
3M Cable Pour Imprimeur	79

Pour Adultes

Asian Dream Girls 1	149
Asian Dream Girls 2	149
Asian Pleasures 1	149
Asian Pleasures 2	149
Asian Pleasures 3	149
Asian Pleasures 4	149
Blonde Bombshell	149
Blowjob	149
Bondage Strokes	149
Colombo & Asians	149
Erotic Games - Strip Poker	149
Erotic Games Zplder	149
Escape	149
European Dream Girls Vol 1	149
European Dream Girls Vol 2	149
European Dream Girls Vol 3	149
Fabulous Fetish Machine	149
From Denmark With Love Vol 1	149
From Denmark With Love Vol 2	149
Girls Games No 1 (Windows)	149
Hot Fire	149
Hot Spot Women 1	149
Hot Spot Women 2	149
Hot Spot Women 3	149
Nightclub Amsterdam	149
Nightclub Copenhagen	149
Penthouse Select A Pet Vol 1 (Win)	149
Photo Studio	149
Pin Up Girls Vol 2	149
Pixels of Passion Vol 1	149
Pixels of Passion Vol 2	149
Pixels of Passion Vol 3	149
Scandanavian Cover Girls 1	149
Scandanavian Cover Girls 2	149
Scandanavian Cover Girls 3	149
Sinful Girls No 1	149
Sinful Girls No 2	149
Star Girls	149
Ultimate Of Adult GIFS Vol 1	69

3.5" DISQUETTES VIERGES

	TDK DD	TDK HD	PRECISION DD	PRECISION HD	SANS MARQUE DD	SANS MARQUE HD
10	59	99	59	65	49	59
20	129	179	109	129	89	99
30	169	259	155	189	129	139
50	249	339	229	249	189	179
50	289	469	249	299	209	239
100	529	679	529	579	379	469

UTILISE DS/DD

10 @ 34 20 @ 69 30 @ 99 50 @ 159 100 @ 279

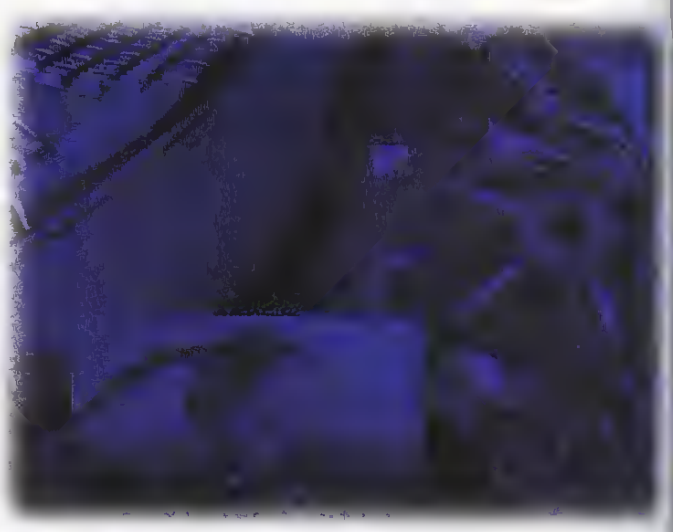
FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

NOM PRENOM

ADRESSE

Code Postal VILLE

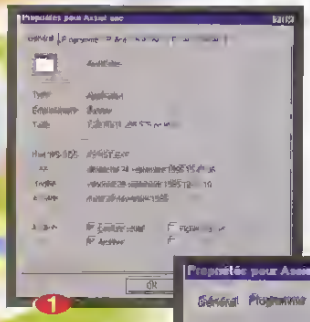
On le croyait oublié depuis la sortie du dernier système d'exploitation de la société de Redmond, mais le produit qui fit la fortune de M. Gates ne peut être ignoré si facilement, après tant d'années de « bons » et loyaux services. Il est peut-être facile de tirer une croix sur le DOS, mais quelques conseils s'avèrent encore fort utiles aujourd'hui pour de nombreux logiciels.

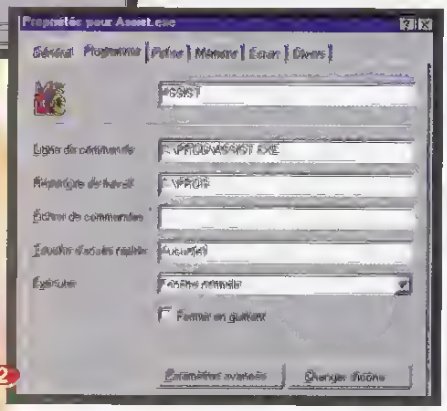


Et si mon jeu DOS ne marche pas sous Windows 95 ?

LE PARAMÉTRAGE DOS ET LE DRAG & DROP

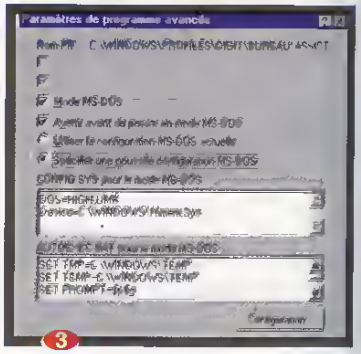
WINDOWS 95 se vante d'être un système d'exploitation, et non plus une surcouche du DOS, comme l'était son prédécesseur Windows 3.1. Les rôles ont été inversés : Windows 95 permet d'ouvrir plusieurs sessions DOS simultanément, et ça, même à votre insu sans que vous n'ayez le temps de dire « Ouf ! ». Prenons maintenant le cas d'un jeu tournant sous DOS. Il peut très bien nécessiter une certaine quantité de mémoire, la présence de certains gestionnaires ou même refuser de se lancer s'il détecte la présence de Windows. C'est là que les problèmes commencent : votre programme refuse de tourner et Windows 95 ne sait pas pourquoi. Et oui, ça arrive. Alors, il ne vous reste plus qu'à mettre la main à la pâte : il faut paramétrer la session DOS selon les besoins du programme.



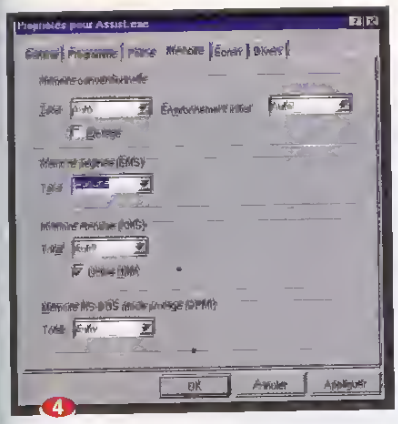


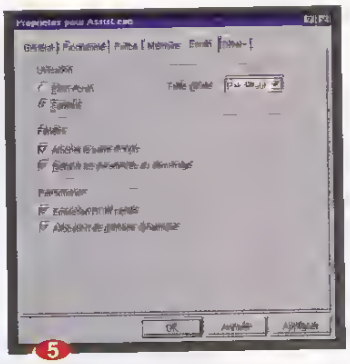
Ces paramétrages sont disponibles par le bouton droit de la souris sur l'icône du programme ; il faut choisir l'entrée « Propriétés » du menu contextuel qui apparaît ❶. Le bouton « Paramètres avancés » ❸ de l'onglet « Programme » ❷ offre la possibilité de faire croire au programme que Windows n'est pas lancé. S'il refuse toujours, il faudra utiliser les grands moyens : demander de quitter Windows 95 pour passer sous DOS et lancer le programme. Cela est possible en cochant l'option « Mode MS-DOS ».

Il est possible de préciser une nouvelle configuration DOS pour ce programme, c'est-à-dire d'écrire des fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT qui ne seront appelés que pour son exécution. Cela facilite les configurations multiples en fonction des programmes utilisés. Par exemple, si le programme nécessite uniquement de la mémoire étendue, pas de lecteur de CD-ROM et un *driver* souris, il faudra omettre la ligne EMM386 .EXE du CONFIG.SYS, ajouter MOUSE .COM dans l'AUTOEXEC, et ne pas installer le gestionnaire de CD. N'hésitez pas à relire les articles parus dans **PC FuN** concernant la modification des fichiers systèmes.

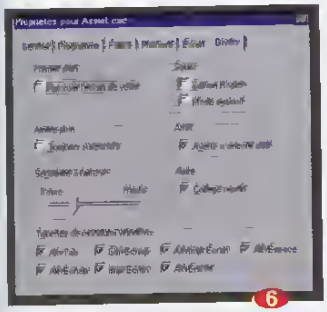


L'onglet « mémoire » ❹ permet de définir la quantité de mémoire et son type que le programme pourra utiliser. Il est intéressant de laisser la détection à Windows en spécifiant partout « auto ». Par contre, si l'on veut restreindre la quantité utilisée pour permettre de lancer d'autres programmes gourmands en mémoire, il faudra choisir la quantité voulue dans les listes.





L'onglet « Écran » 5 permet de choisir si le programme sera lancé dans une fenêtre ou en plein écran. Il faut savoir que si des graphismes sont affichés, le programme passera aussitôt en plein écran. Pour le forcer en fenêtré, il faudra alors appuyer simultanément sur les touches « Alternate » et « Entrée ».
Enfin, l'onglet « Divers » 6 est sûrement la solution à vos problèmes : vous avez très certainement défini un économiseur d'écran sous Windows et celui-



ci s'enclenche après avoir suspendu votre programme, ce qui le fait « planter ». Il faut en effet décocher la case « Autoriser l'écran de veille ». Finalement, en diminuant la sensibilité d'attente, le programme continuera longtemps à monopoliser ses ressources même s'il n'est plus sollicité, alors qu'à l'inverse, elles seront rapidement libérées pour être mises à la disposition d'autres programmes.

Exploitation du Drag & Drop avec DOS

La manipulation qui suit a pour but d'intercepter un objet lâché sur l'icône d'un fichier *batch*, selon le même principe que la suppression d'un objet par la corbeille. On clic avec le bouton gauche de la souris sur l'objet (l'icône d'un fichier par exemple) et, tout en maintenant le bouton enfoncé, on place l'icône au-dessus de la corbeille et on relâche. Cela s'appelle le glisser-déplacer.
Dans notre cas, nous allons créer un fichier *batch* qui va permettre, grâce à cette méthode, de visualiser un fichier compressé. Pour l'exemple, nous nous restreindrons à ceux possédant l'extension «.BM_». Ces fichiers sont décompressables avec la commande EXPAND.EXE et leur extension est remplacée par «.BMP» ; ce sont des fichiers *bitmap* que l'on trouve sur certaines disquettes d'installation de logiciels. Le principe pourra naturellement être adapté à d'autres besoins.
Pour commencer, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fond du bureau et choisissez « Nouveau/Document texte » dans le menu. Appelez ce fichier « VOIR_BMP.BAT » par exemple. Pour l'éditer, choisissez « Édition » dans son menu contextuel.
Maintenant, il faut savoir que le nom des objets lâchés sur l'icône du fichier que nous venons de créer est passé en paramètres, c'est-à-dire récupérable dans %1 s'il n'y en a qu'un, et %2, %3, %4... pour les autres. On peut déjà inscrire dans notre fichier la ligne qui va décompresser le premier objet lâché : « EXPAND %1 C:\RECYCLED\TOTO .BMP ». Ensuite, il s'agit de visualiser ce fichier créé. Pour ce faire, une nouvelle commande est apparue : START.EXE. Elle permet de lancer un programme dans une autre fenêtre. Ainsi, « start notepad » ouvre le bloc notes. Des associations de logiciels sont déjà faites en fonction de leur extension. Si on avait tapé « START INTERNET.TXT » et que ce fichier existe, le bloc notes serait apparu avec ce fichier ouvert. Dans notre cas, il suffit d'écrire « START C:\RECYCLED\TOTO .BMP » pour que *Paint* soit lancé et affiche notre image. Après avoir enregistré notre fichier *batch*, tous les fichiers d'extension «.BM_» seront automatiquement affichés si on les lâche sur l'icône de notre programme.
Une autre application du *Drag & drop* sur fichier *batch* pourrait être une sauvegarde automatique des fichiers lâchés comme dans le script suivant :

```
@echo off
set A=
Rem la ligne suivante évite
l'appel direct par double clic
if «%1»==»» goto fin
:debut
set A=%A% %1
shift
if «%1»==»» goto compress
goto debut
:compress
echo je compresse %A% dans
c :\backup.exe
arj a -r -je c :\backup %A%
:fin
```

Les fichiers lâchés sur l'icône de ce fichier *batch* sont automatiquement archivés et compressés dans C:\BACKUP.EXE, une archive autoextractible, mais à condition que le programme *ARJ.EXE* soit dans votre *path*.

Jean-Luc Antome

Utile et pas futile

Nous inaugurons ce mois-ci une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous proposons des explications détaillées sur le fonctionnement de petits programmes que vous trouverez sur le CD-ROM ; des freewares ou des sharewares bien sûr. Ces logiciels auront tous un point commun, ils seront vraiment utiles pour vos loisirs sur PC.

Vol au-dessus d'un nid de polices

FONTSPEC PRO

- **GENRE : Gestionnaire de polices.**
- **CONSTRUCTEUR : Unitech.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **DIFFUSION : Shareware.**

LES polices de caractères sont tellement nombreuses qu'elles monopolisent vite les ressources systèmes chères à Windows et sont de plus en plus difficile à retrouver ! Car si Windows 3.1 est franchement nul pour les gérer, Windows 95 n'a fait que faciliter leur installation et leur visualisation... police par police ! *Fontspec Pro* constitue un bon remède à ces problèmes.

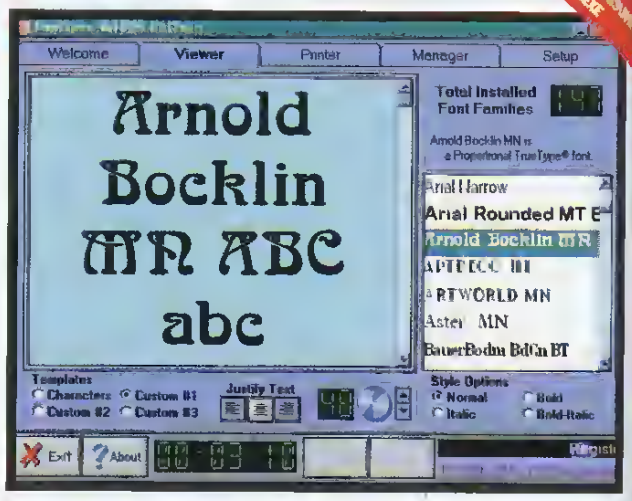
Compatible Windows 3.1 et Windows 95, *Fontspec pro* constitue un formidable outil de gestion des *fontes*, en *shareware* qui plus est. Supportant les polices *truetype* et ATM, il offre des options de visualisation sophistiquées. Chaque caractère est visualisable dans une fenêtre tandis qu'une molette permet d'afficher très rapidement une police dans différentes tailles. Vous pourrez alors décider très facilement d'installer ou désinstaller, voir d'effacer une police.

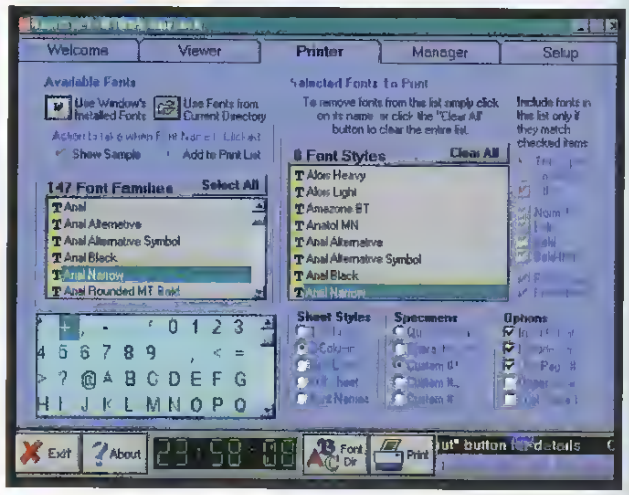
Il est aussi très agréable de disposer d'une liste imprimée de chaque *fonte* pour se faire un catalogue. *Fontspec* fournit à cet effet un utilitaire d'impression qui imprimera vos listes avec le texte de votre choix ! Une impression en colonne est disponible de même qu'une fonction de sélection automatique par attributs.

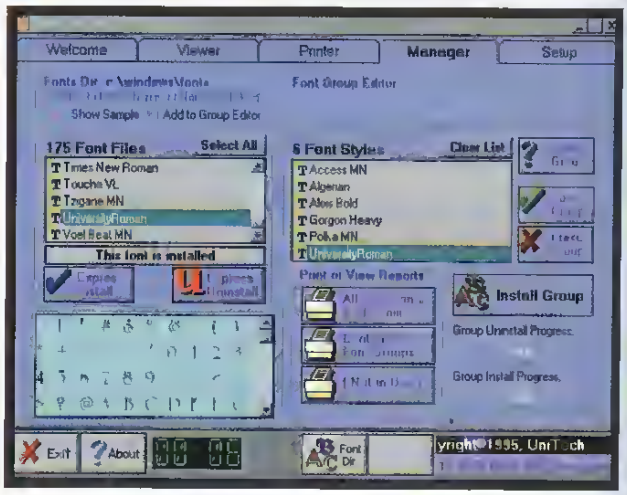
Mais son plus grand intérêt réside dans la gestion des *fontes* par famille. Vous pourrez ainsi créer des groupes de *fontes* dédiées à une application ou encore les rassembler par style, selon votre goût. Chaque groupe pourra être activé ou désactivé dans Windows de manière temporaire (la manipulation n'est alors effective que le temps d'une session) ou définitive. Les *fontes* fantaisies, par exemple, utilisées dans des cas bien spécifiques, ne seront installées que si nécessaire, libérant d'autant la mémoire système.

L'ergonomie est excellente pour chacun des modules. On passe de l'un à l'autre grâce aux onglets chers à Windows 95 et chaque option est visible à l'écran. Pas la peine d'aller fouiner au fin fond d'un menu déroulant pour trouver la commande désirée ! Des infobulles très complètes aident l'utilisateur à chaque hésitation. Même les anglophobes forcenés se serviront très facilement de cet utilitaire. Décidément, beaucoup de produits dits « pros » pourraient prendre modèle sur *Fontspec* dont l'enregistrement est inférieur à 30 $! ◆

C. M.







Passer de Beethoven aux Stones, sans quitter l'appli !

A-B-CD

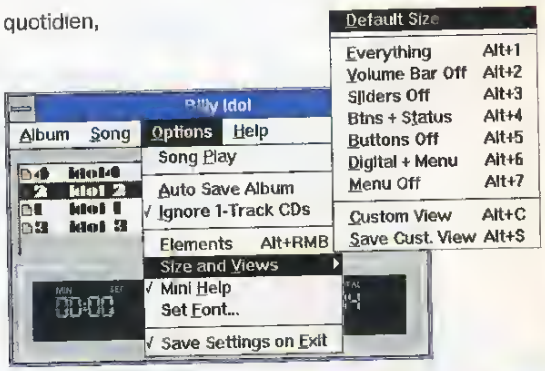
- **GENRE : Gestionnaire de CD-audio.**
- **ÉDITEUR : MMS.**
- **LANGUE : Anglais.**
- **DIFFUSION : Shareware.**

QUE ceux qui pensent qu'écouter des CD-audio sous Windows tout en œuvrant sur une application est une prise de tête du style : *« J'écouterais bien les chansons 3, 9 et 7 du CD machin puis les 8, 5, 4, 11, 2 du CD truc, mais ça va m'obliger à faire des bascules, des zappings audio... Bon tant pis je laisse tomber »*, essayent *A-B-CD* !

Son principe de fonctionnement repose sur la création d'une base de données relative à chaque CD. Pas de panique, en pratique cela revient à passer deux minutes par compact, et même quatre fois moins pour les super fainéants. Concrètement, après avoir inséré un CD-audio, la première étape, facultative, consiste à lui attribuer un nom et à retirer les morceaux non désirés (*remove*). Ensuite, une action simultanée des touches CTRL U (monter) ou CTRL D (descendre) permet de positionner les chansons dans l'ordre de son choix. Pour finir, il reste éventuellement à régler quelques détails comme le volume, les options de boucles, le nom des pistes, le démarrage automatique, la taille et le type de police..., et à sauvegarder le tout.

Dans l'utilisation au quotidien, il suffit d'insérer un CD, défini dans la base, pour que celui-ci démarre automatiquement et ne joue que les morceaux choisis. Quand le premier est fini on en insère simplement un autre, sans avoir à effectuer de bascule ou autres manips. Et si entre-temps le téléphone se met à sonner, actionner les touches CRTL P pour activer le mode pause. ◆

D. G



Pour tous ceux qui résistent !

UFO,
UNIVERSAL FILE OPERATOR

- **GENRE : Gestionnaire DOS.**
- **LANGUE : Anglais ou allemand.**
- **DIFFUSION : Shareware.**

COMME son nom ne l'indique pas, ce logiciel n'a rien à voir avec un quelconque phénomène ovni ! Son seul rapport avec les extraterrestres est peut-être à chercher dans sa qualité et son prix ! Ou alors dans son économiseur d'écran, façon ciel étoilé ! Mais restons sur Terre pour présenter *UFO* qui, comme son cousin germain *DOSView*, est un gestionnaire DOS efficace.

Largement paramétrable, il permet après quelques « cochages » de cases et autres chaînages d'extensions de se passer définitivement de la fastidieuse ligne de commande DOS, bien que celle-ci reste disponible à tout moment. Travaillant simultanément sur deux fenêtres-répertoires (au maximum), il permet entre autre de déplacer un fichier d'un endroit à l'autre par un simple cliqué-glissé, de préciser la taille d'un répertoire et de ses X sous répertoires, de procéder à des sélections par groupes et à des tris dans tous les sens, de comparer le contenu de deux répertoires, de retrouver un fichier égaré, etc. Bref c'est efficace, comme tout bon produit allemand qui se respecte. De plus, *UFO* est économique et peu gourmand en place et ressources. Un seul petit regret toutefois, *UFO* semble à l'usage moins intuitif que son cousin. À moins que ce ne soit qu'une question d'habitude... ◆

D. G.

Utile et pas futile

Conçus par des développeurs de chez Microsoft, les PowerToys sont des « Add On » qui facilitent certaines opérations sous Windows 95. Bien plus que de simples gadgets, ces puissants outils destinés à un public de bidouilleurs, ne seront probablement jamais mis sur le marché. Vous les trouverez bien sûr sur le CD-ROM de ce magazine.

- **GENRE : Add on pour Windows 95.**
- **ÉDITEUR : Microsoft.**
- **Anglais.** ■ **Freeware.**

Le pouvoir rend fou

POWERTOYS POUR WINDOWS 95

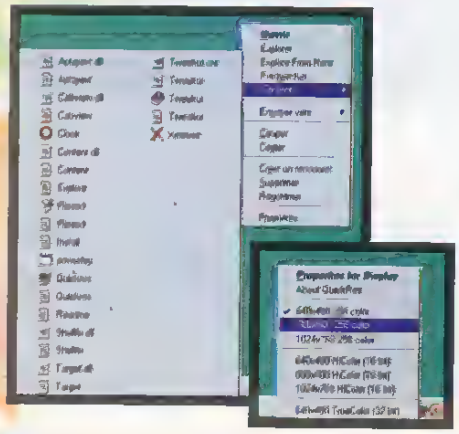
L'INSTALLATION des *PowerToys* s'effectue de manière entièrement manuelle. Voici donc la démarche à suivre.

1°) Créez un dossier appelé « Power » : Pour ce faire, dans votre bureau, cliquer sur le bouton droit de votre souris et sélectionnez « Nouveau », puis « Dossier ». Entrez « Power » au clavier.

2°) Copiez le fichier « POWERTOY .EXE » dans le dossier « Power » : lancez l'explorateur et allez dans le menu « Outils ». Sélectionnez « Atteindre » et entrez : « D:\TOTO\TOYS » (N.B. : ici, « D » est indicatif, si votre unité CD-ROM s'appelle E, le chemin sera, alors « E:\TOTO\TOYS »). Glissez le fichier « POWERTOY.EXE » dans le dossier « Power » à l'aide du bouton droit de la souris. Cliquez sur l'option « Copier ici ».

3°) Décompressez « POWERTOY.EXE » : ouvrez le dossier « Power » et double-cliquez deux fois sur « POWERTOY .EXE ». De nouveaux fichiers devraient alors apparaître.

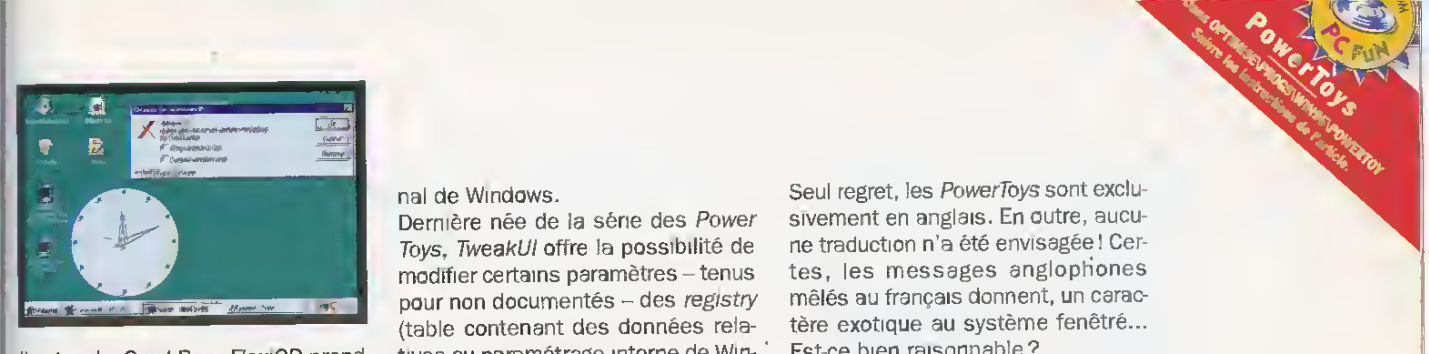
4°) Enfin, procédez à l'installation des *PowerToys* : Cliquez sur le fichier « Install » (l'icône de ce dernier comporte un engrenage) à l'aide du bouton droit puis choisissez l'option « Install ».



Après l'installation, on distingue deux types de programmes : les outils externes (*QuickRes, Xmouse, FlexiCD, Clock, Tweak UI*) et les procédures internes (*Copy to any folders, Contents, Cab File Viewer...*). Ces dernières étant incorporées aux menus contextuels, le contact avec l'utilisateur s'établit naturellement. Pour s'en convaincre, le simple fait de sélectionner un dossier à l'aide du bouton droit entraîne l'apparition de nouvelles fonctionnalités.

Première constatation, au milieu des conventionnels « Explorer », « Copier », « Ouvrir » interviennent des termes moins connus tel que « Contents » ou « Explore from here ». Dans un premier temps, « Contents » offre à l'utilisateur l'opportunité de visualiser l'ensemble des éléments contenus par le dossier visé. Cette option constitue une alternative intéressante au gestionnaire habituel de Windows. Parallèlement, on note l'arrivée de l'option « Explore from Here ». Cette dernière fait appel à l'explorateur en prenant pour racine le dossier que vous lui spécifiez. Enfin, les auteurs ont eu l'ingénieuse idée d'ajouter une fonctionnalité faisant, jusqu'ici, cruellement défaut : « Envoyez vers » autorise, désormais, la copie et le déplacement d'éléments vers un dossier.

Passons maintenant en revue les utilitaires externes. *Xmouse* donne un *look* « à la Xwindows » au système fenêtré. Après lancement, pointez votre souris sur une fenêtre : cette dernière passe au premier plan. Un concept original, mais qui, à long terme, se révèle vite pénible. Moins technique, *FlexiCD* propose une lecture automatique des CD-audio. Si, cette option existait déjà dans le *Pack plus*, elle bénéficiait d'un nombre de fonctionnalités limitées. À



l'instar de *QuickRes*, *FlexiCD* prend place à droite de la barre de tâches. Ainsi, un simple clic sur l'icône (*via* une pression sur le bouton gauche de la souris) permet de jouer une piste ou encore d'effectuer une pause. En outre, en appuyant sur le bouton droit, un menu complet apparaît : les possibilités de revenir au début, d'ouvrir ou de fermer le lecteur de CD-ROM y sont proposés. Enfin, signalons que lorsqu'un compact disque audio est inséré, il est automatiquement lu.

Moins révolutionnaire, *Cab File Viewer* se révèle cependant utile en cas d'instabilité du système. Cet outil permet, en effet, d'extraire les éléments contenus par les fichiers .CAB de Windows 95 (ou du *Pack plus*). Ainsi, si l'une de vos libraires (.DLL) est endommagée, il vous est possible de la réinstaller à partir du CD-ROM original de Windows.

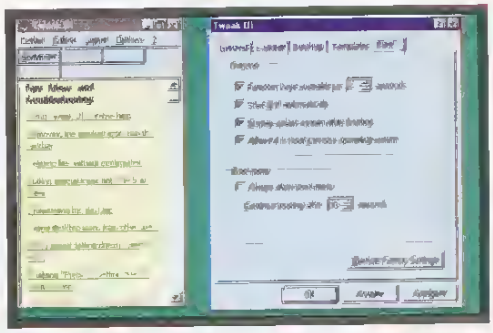
Dernière née de la série des *Power Toys*, *TweakUI* offre la possibilité de modifier certains paramètres – tenus pour non documentés – des *registry* (table contenant des données relatives au paramétrage interne de Windows 95). L'utilisateur pourra, grâce à lui, accélérez l'affichage des menus déroulants, choisir les icônes qu'il souhaite voir au sein du bureau ou encore changer les paramètres inhérents à l'amorçage du système.

Passons, rapidement, sur « CLOCK .EXE » (qui n'est autre qu'une version améliorée de l'horloge de base), pour finalement en venir au plus intéressant. Si, le changement de résolution (définition et nombre de couleurs) a toujours été pour vous synonyme de réamorçage, les choses vont bientôt changer. À droite de la barre de tâches, se trouve un utilitaire qui rend cette opération totalement transparente. *QuickRes* offre, en effet, la possibilité de changer en quelques secondes de résolution. Un clic, le moniteur flashe et le tour est joué !

Seul regret, les *PowerToys* sont exclusivement en anglais. En outre, aucune traduction n'a été envisagée ! Certes, les messages anglophones mêlés au français donnent, un caractère exotique au système fenêtré... Est-ce bien raisonnable ?

Les *PowerToys* sont régulièrement mis à jour sur le site web de Microsoft. Attention, les auteurs n'en assurent pas le support technique ! (http://198.105.232.5/windows/software/powertoy.htm)

David Lichentin



CD-ROM PC & Windows

10 CD pour le prix d'un seul...

Offrez donc un pack multimédia à votre lecteur !

Pack n° 1

- **Doom** (Episode 1), **King's Quest V et Stellar 7** : 3 super jeux que l'on ne présente plus
- **World Fact Book** : pour être mieux renseignés que la CIA
- **World Vista Atlas** : l'atlas idéal pour la famille
- **PC Karaoke (Classic Oldies)** : pour préparer le concours de l'Eurovision
- **Time Man of the Year** : les Grands Hommes vus par le «Time»
- **PC Animation Festival** : des animations vidéo au 3D à découvrir
- **Best of Media Clips** : images, sons & vidéo-clips signés Aris
- **CD-Rom of CD-Rom's** : tout sur tous les CD-Rom déjà édités

Pack n° 2

- **Sherlock Holmes** (Vol.1), **Space Quest 4 et Battle Chess CD** : 3 nouveaux jeux pour les amateurs
- **Rock, Rapp'n Roll** : une boîte à ryhtme géniale
- **Paramount Movie Select** : pour les cinéphiles
- **Microsoft's Multimédia Jumpstart** : à la découverte du multimédia
- **Home Medical Advisor** : votre conseiller médical à domicile
- **PC Karaoke (Family Fun)** : pour faire chanter vos parents
- **Arts & Letters Warbirds** : l'encyclopédie des avions de chasse sur PC
- **Fantasia's 2 000 Fonts** : une collection de polices très utile

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Je commande...
❑ **Le super Pack n° 1 (10 CD-ROM PC)** au prix de 224 F (199 F + 25 F de frais d'expédition)
❑ **Le super Pack n° 2 (10 CD-ROM PC)** au prix de 224 F (199 F + 25 F de frais d'expédition)
❑ **Les 2 super Pack (20 CD-ROM PC)** au prix de 374 F (349 F + 25 F de frais d'expédition)
❑ J'ajoute 15 F à mon règlement et je choisis de recevoir ma commande en recommandé à l'adresse suivante :
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville ..... Pays .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage ❑ CB n° ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊ Expire : .../...
Date : Signature :

PCFUN12

Dans la limite des stocks disponibles. Delais de livraison environ 10 jours
Les produits ne sont ni repris ni echanges
Seuls les produits réellement défectueux peuvent faire l'objet d'un echange
Pour nos clients residant hors de France, paiement uniquement par mandat international ou Eurocheque

spécial entreprise

SAMARITAIN P100

10 490 F HT
12 651 F TTC

Processeur PENTIUM® 100 INTEL • Carte mère chipset INTEL Triton, 256 Ko cache • Mini tour 200 W avec afficheur et porte • 8 Mo de RAM extensible 128 Mo Disque Dur FAST IDE 850 Mo • Moniteur 14" P 0,28 MPRII SAMSUNG • CVGA PCI CIRRUS LOGIC 1 Mo, ext 2 Mo • Lecteur 3"5 SONY 1,44 Mo • Clavier 102 touches • Souris Winmouse • DOS 6.22 - Windows 3.11 version disquette Pack-office 4.3 : Word - Excel- Access- PowerPoint- Mail.

SAMARITAIN P90
9 990 F HT (12 050 F TTC)

SAMARITAIN P120
10 990 F HT (12 254 F TTC)

GARANTIE 3 ANS
Pièces et Main d'oeuvre • dont 1 an sur site

TIGRA P150

19 990 F TTC
16 575 F HT

Processeur PENTIUM® 150 INTEL • Carte mère INTEL Endeavour Chip son Creativ Labs 16 bits intégré 256 ko cache synchrone en pipeline Burst • Mini tour 200 W avec afficheur et porte (moyen tour en option) • 16 Mo de RAM en 32 bits extensible 128 Mo • Disque Dur 1Go IDE QUANTUM < 10 ms Moniteur 15" MPRII NE digital 1280X1024 HYUNDAI • CVGA Diamond Stealth 968, 2 Mo VRAM ext. à 4 Mo • Lecteur 3"5 SONY 1,44 Mo • Lecteur CD ROM 6X Multisession • Enceintes 2X80 Watts blindées • Clavier Natural Keyboard Microsoft • Souris MICROSOFT MOUSE II • Windows 95 version CD • WinWorks 4.0 version CD + Personal Manager.

PAYABLE EN 10 FOIS SANS FRAIS*

TIGRA P120
18 890 F TTC (15 662 F HT)
TIGRA P133
19 490 F TTC (16 161 F HT)

GARANTIE 3 ANS
Pièces et Main d'oeuvre • dont 1 an sur site

KID DX4 - 100

6790 F TTC
5630 F HT

Processeur DX4-100 Mhz • Carte mère 486 PCI, 256 ko cache • Mini tour 200 W avec afficheur et porte • 4 Mo de RAM extensible 128 Mo • Disque Dur FAST IDE 420 Mo • CVGA PCI CIRRUS LOGIC 1 Mo, ext. 2 Mo Moniteur 14" P 0,28 MPRII SAMSUNG • Lecteur 3"5 SONY 1,44 Mo Clavier 102 touches + souris Winmouse • Windows 95 version disquette.

KID DX4-100 8Mo RAM 7 590 F TTC (6 294 F HT)

KID NOEL DX2-66

Processeur Texas Instrument 486 DX2-66 • Carte mère VLB • Mini tour avec afficheur • 4 Mo de RAM • Disque Dur 270 Mo • Moniteur 14" SAMSUNG P0,28 MPRII • Carte VGA - VLB 1Mo extensible 2 Mo • Carte CTRL Fast IDE VLB • Lecteur 3"5 -1,44 Mo • Lecteur CD ROM 2X IDE • Clavier 102 touches, souris • Carte son 16 bits • Enceintes 30 Watts blindées

3 JEUX SUR CD-ROM EN CADEAU

5 590 F TTC
4 635 F HT

Pour connaître la liste des revendeurs CIBOX, tapez **36-15 CIBOX** ou téléphonez au **(1) 64 13 54 54**

Paris : "La Maison du PC" - Beaubourg - 21, rue du Renard - 75004 Paris - Tél 16 (1) 44 78 89 89 - Fax 16 (1) 44 78 89 85
"La Maison du PC" - 12 boulevard Bessières 75017 Paris - Tél 16 (1) 46 27 59 88 - Fax 16 (1) 42 29 04 38

Saint Maur : "La Maison du PC" - 28bis, boulevard de Créteil - 94100 Saint Maur - Tél 16 (1) 41 81 06 06 - Fax 16 (1) 41 81 02 92

Strasbourg - Lyon - Marseille

IPKET INFORMATIONS NON NÉES SOUS RÉSERVE DE MODIFICATIONS ET SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS SANS PRÉAVIS OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS. LES MARQUES CITÉES SONT DES MARQUES DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. PHOTOS NON CONTRACTUELLES

VU À LA TÉLÉ

:

Contre Vents et Marées Cibox

VOUS LIVRE

EN 48 Heures MAXI

OFFRE EXCEPTIONNELLE
CIBOX OFFRE UN MONITEUR 15" MULTIMEDIA
(à la place du 14")
AU 500 PREMIERS ACHETEURS

GARANTIE 3 ANS
Pièces et Main d'oeuvre • dont 1 an sur site

9 990 FTTC
8 284 FHT

HARMONY P75 MULTIMÉDIA

Processeur PENTIUM® 75 INTEL • Carte mère type PENTIUM®, Chipset INTEL TRITON - 256 ko cache • Mini tour 200 W avec afficheur et porte • 8 Mo de RAM extensible 128 Mo • Disque Dur FAST IDE 850 Mo Lecteur 3"5 SONY 1,44 Mo Lecteur CD ROM 4X Multisession • Moniteur 14" P0,28 MPRII SAMSUNG • CVGA PCI CIRRUS LOGIC 5430 - 1 Mo, ext. 2 Mo • Carte son 16 bits compatible Sound Blaster • Enceintes 30 Watts blindées • Clavier 102 touches + Souris Winmouse Windows 95 version CD • Jeu **"Under a Killing Moon"** • 100 jeux et utilitaires sur CD.

HARMONY PLUS P90
11 990 FTTC (9 942 FHT)
HARMONY PLUS P100
12 490 FTTC (10 357 FHT)
HARMONY PLUS P120
12 990 FTTC (10 771 FHT)

la Qualité Retrouvée...

Pour recevoir gratuitement un des CD-Rom de notre collection charme ...

3617 POMALIN

Coût de la communication : 5,57 Fttc/min

sans effort, commandez et recevez chez vous par courrier* la selection de votre choix.

Laissez votre adresse de livraison sur notre service minitel et nous faisons le reste ! Vous ne payez que la communication.

Seules les demandes effectuées sur le 3617 FULLPC seront prises en compte.

* Envoi en France metropolitaine uniquement.

Photos non contractuelles !!!...

C'est aussi plus de 4000 logiciels à télécharger.

Les meilleurs jeux, utilitaires, sons, images...

MAGASIN DE CD-ROM - GRAVAGE & MULTIMEDIA

39, rue Faidherbe - 75011 PARIS - Tél. : 43 48 26 27 - Fax : 43 48 23 32
Métro : Faidherbe ou Charonne - Bus : 46

Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

Vous pouvez y tester, si vous hésitez, certains de nos CD-Rom.

Nos suggestions et choix (prix TTC, valables cette périodedans la limite des stocks disponibles).
tarif revendeur sur justificatif
Nos CD Rom sont neufs et dans leurs emballages d'origine. Ils ne sont surtout pas des copies

TRANSFÉRER VOS DONNÉES INFORMATIQUES SUR CD-ROM. 1 CD-ROM (+1 CD de sécurité) : 490 F TTC.

POUR LES BANDES AUDIO OU VIDEO : PRIX SUR DEVIS

Le CLUB du CD essaie de mettre à la portée du plus grand nombre d'utilisateurs, de bons CD-Rom. Si certains ne figurent pas dans la rubrique CDthèque (Bible de Jérusalem, ethoven, les Evangiles, les Temps de , etc) cela ne veut pas prétendre qu'ils sont moins bons. Notre choix est subjectif bien sûr, mais les CD choisis dans les différentes oriques ont été testés et nous sont apparus bons et bien faits. Mais il faut, malheureusement faire un choix. Encarta, les Evangiles, la Bible de Jérusalem, l'Art du 20e siècle sont s très bons. Merci de nous acorder votre confiance.

our votre CDthèque

- nard de Vinci (M) .....429 F
- de la Fontaine (MP) .....350 F
- in (MP) .....395 F
- orama de l'Art Occident.(P ou M) 469 F
- lasquez (MP) (4 langues) ..390 F
- e Swiss Art CD 2.0 (M) ....185 F
- venture Chilienne (MP) ....200 F
- carta 95 (P) .....639 F

angues et traductions

- uter Translator de luxe CD (M ou P) 1 790 F
- raduction Anglais/Français)
- Anglais ou Italien par l'Oral (MP)
- un .....249 F
- Anglais des affaires (P) ....480 F
- parle le Japonnois(P)(- 9 ans) ..303 F
- parle l'Anglais ou le Français(P) 303 F
- arrap's Shorter (P) .....990 F
- Allemand ou Espagnol par l'Oral
- MP) l'un .....249 F
- Anglais en 90 leçons (1 À 50)
- 51 à 90) (MP) l'un .....480 F
- sterix and Son (MP)(2 Vol.) l'un 395 F
- arrap's Multilingue (P ou M) 1 210 F
- sterix Secret Weapon (MP) 2 vol, un .....395 F
- rousse Bilingue Angl/Franç (MP) 999 F
- necteur 101 (le seul à faire dictees ien sans faute) (P ou M) .....1 150 F
- Hijo de Astérix Vol 1 (PM) .390 F

Eveil enfants

- rcus (MP) .....289 F
- ABIDOU je lis (4-5 ans) (MP) .295 F
- ABIDOU je lis (6-7 ans) (MP) .295 F
- evin le Kangourou (MP) ....250 F
- Gros Crabe et ses Amis (MP) 380 F
- eter et les Chiffres (MP) ....250 F
- Drôle d'Alphabet Sauvage (MP) 299 F
- ouis le lion (MP) .....250 F
- laf l'Ours (MP) .....250 F
- inocchio (MP) .....390 F
- ok le Petit Artiste (MP) ....290 F
- os amis à 4 Pattes (MP) ....250 F
- avid le dauphin (MP) .....249 F
- ivot sans faute) (P ou M) .1 150 F
- eter, Julie et les Tables de Multi. (MP) .....340 F
- Jardin Enchanté (MP) ....250 F

La Cigale et la Fourmis (MP)(2CD) 199 F
Eliot, J'ai perdu Nounours (MP) 250 F
Droles de Reves de Peter (MP) .250 F
Kiyéko et les voleurs de nuits (avec voix de P.TCHERNIA (P) VF ...349 F
Stan et la baguette magique(M) 349 F

Culture et Musique

Le temps de Rubens (MP) ....390 F
Illusion du Japon exclu. Club Manga (MP) .....260 F
La Bible de Jérusalem (MP) ..950 F
(en 4 langues dont grec, hébreu et français)
Le Louvre (MP) .....396 F
Napoleon (M ou P) .....399 F
Monet/Verlaine/Debussy (MP) .249 F
Matisse/Aragon/Prokofief (MP) 349 F
200 Personnalités polit (MP) ..490 F
Rabelais (M) .....354 F
Bob Dylan (MP) .....495 F
Le Bottin Gourmand (MP) ....205 F
Wrath of the Gods (M) .....480 F
Woodstock (M) .....295 F
Red shift (M ou P) .....639 F
L'album des arts et Metiers (M) 399 F
L.V.I. (MP) N°1-N°2-N°3-N°4 ..... 150-165-182-190 F
Le temps de Weemer (MP) ...399 F
Delacroix, voyage au Maroc (MP) 253 F
Encyclopédie du Foot (MP) ...395 F
Voyage en Italie (P ou M) ....369 F
Voyage en Egypte (P ou M) ...369 F
Art history encyclopédie (P) ..299 F
1918/1938 Beetween the wars (chroniques)
Le temps de Bruegel (MP) ....390 F
Le temps de Rembrandt (MP) .390 F
Animals (M) .....379 F
Matignon 09/95 (MP) .....249 F
Guide Multimedia des Chiens(M) 225 F
Scientifix (MP) .....499 F
Discouery (Vol 2) (4 CD) (MP) 299 F
Modus Internet (MP) .....690 F
La Decouverte du Canada (MP) 299 F
Initiation à l'Archeologie (MP) 349 F
Astrololabe (MP) .....399 F
Florence et la Renaissance (MP) 349 F
Léonard l'Inventeur (MP) ....399 F
Gaugin / Beaudelaire / Tchaikovski (MP) .....350 F
Les Stars du Louvre (MP) ....290 F

Cesanne Portrait (CD + livre) (MP) 349 F
Brancusi par Brancusi (MP) ..350 F
Holocauste (P) .....259 F
Art History Encyclopedie (P) ..299 F
Fellini (P) .....465 F
1918/1939 Between The Wars .249 F
1939/1941 The Darkest Hour ..249 F
CLINTON portrait d'une victoire 259 F
Les Evenqiles (P) .....369 F
Cathédrale de Chartres (M) ...590 F
Impressionnisme, les Origines (MP) 170 F
Anghor (MP) .....199 F
Moi, Paul Cezanne (MP) 295F
Salammbo (MP) .....249 F
Musée d'Orsay - 100 peintu.(MP) 189 F
Baccus et Comus (MP) 399F
Cine Mouies 95 (MP) .....299 F
La legende Ferrari (MP) .....249 F
L'Année Strategique 95 (MP) .459 F
L'Annee Strategique 94 (MP) .459 F
L'Annee Strategique 93 (MP) .390 F
Images du monde : ASIE (MP) .195 F
Images du monde : USA (MP) .195 F
Creepy Crawlies (M) .....425 F
Oceans Below (M) .....399 F

Médical/Santé

Ainsi vient la vie (MP) .....390 F
Le Corps Humain en 3D (P) ...490 F
HIV AIDS (P) Encyclop. de l'informatique .....279 F
PC corps Humain 3.0 (P) .....590 f
Mayo Family Health Book (M) 510 F
A.D.A.M. (Logiciel professionnel pour traitements) (M ou P) (nous consulter) ..... 21 000 F
Encyclopedie de la Sexualité (PM) 499 F

Encyclopédie/Dictionnaire

Diction. Hachette Multi.(M ou P) .690 F
Le Robert Electronique (M ou P) 4 490 F
Grolier Multimedia encyclop.(M) 1 180 F
Encarta (M) .....945 F
langage of the World (12 langues dont 10 europ. avec 17 dictionnaires)(P) ..690 F
World Atlas 3.0 (M ou P) ...399 F
World Atlas 5.0 (M ou P) ....539 F
Larousse Langue Française (MP) 990 F
Larousse Français vers 2 (MP) 450 000 formes, mots et conjugaisons .990 F
Grollier 95 (M ou P) .....590 F

Diction. Pratique du Droit (MP) 389 F
Geoatlas le Monde Vectorielle(MP) 1 490 F

Golf/Bridge/Jeux

Rebel assault (M) VF .....499 F
Journeman Project (M) .....299 F
F/A-18 Hornet 2.0 .....599 F
Sim City 2000 (Disq M) .....329 F
Hellcab (M) .....395 F
Alone in the Dark 2 (M) VF ...405 F
Tennis Open Internat. (M) ....395 F
Myst (M) VF .....459 F
Super Wing Commander 2.5 (M) 429 F
Flight Commander 2 (M) .....539 F
Lunicus (M) .....469 F
The Labyrinthe (M) .....469 F

Adultes (+ de 18 ans)

Beaverly Hillbillies (P) .....479 F
Amateur Models (phot.) (P) ..299 F
Virtual Escort (MP) de J.R.Book ...475 F
Golden Girls (101 celebrités) (photos) (P) .....399 F
Amateur Models 3 (photos) (P) 367 F
Elite Europeen Models 1 ou 2 (MP) (phot.) l'un .....249 F
Elite Americain Model 1 ou 2 (MP) (phot.) l'un ..... 249 F
Virtual Vixens (MP) (version 1.2) 499 F
FAO Special Vol.1 (phot.) (P) .288 F
Looker Electric Lust (phot.) (P) 375 F
Looker Stermy Windqms (P) ph.375 F
Henpecking (P) .....399 F
Dreem Girls (MP) .....469 F
Lady Libertine (MP) .....399 F
Videophone (MP) .....495 F
Bikes Babes (MP) .....399 F
Danish Fantaisy (MP) .....429 F
Garoi (MP) .....329 F
Analyseur (photo) (P) .....399 F
Share the heat (P) .....319 F
Red Hot (photo) (MP) .....399 F
Erotica (Manga) (MP) .....449 F
Fantasy (vol.2) photo (P) ...399 F

Près de 600 titres à votre disposition.

Légende M = Mac P = PC MP = Mixte

Le CLUB du CD participe à la protection de l'Enfance maltraitée(inceste), à la protection de la nature, à celle des animaux, ainsi qu'à la lutte contre le SIDA, et reversera à des associations, sur les CD commandés :
- 3 F pour l'Enfance maltraitée (inceste)
- 2 F contre le SIDA
- 2 F protections nature et animal

BON DE COMMANDE à retourner
(en joignant le chèque mandat ou Eurochèque)
au CLUB DU CD - 39, rue Faidherbe - 75011 PARIS

ou commande sur papier libre

Nom Prénom
Adresse
CP Ville
Tél / Fax

Qté	PC	Mac	CD	TITRES	Prix TTC	Total TTC
					Frais d'envois recommandés	+ 48 Francs
					TOTAL	

Signature
N'oubliez pas d'ajouter votre règlement à cette commande PCF02/96

Nous ne prenons pas les cartes bancaires. Trop d'indélicatesses de la part de magasins VPC. Je certifie être majeur. Signature :

DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance

Livraison EXPRESS par JET SERVICES

Pour la France uniquement et pour ceux qui le souhaitent, les colis peuvent être expédiés par Jet Services : Livraison garantie en 24 heures - Une personne doit être présente entre 8h et 13h pour réceptionner le paquet.

Kits Multimédia - Cartes Sons - Enceintes

Lecteur Mitsumi 2v Fx001D.....420 F	Maxi Sound Wave 32 FX.....850 F
Lecteur Panasonic 2v CR-562..450 F	Carte Maxi KORG Wave 32... 720 F
Maxi kit 4x: Panr 4x IDE, Dark Forces vf + Full Throttle vf....1390 F	SoundBlaster 16 Value IDE.... 575 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE , Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....1990 F	SoundBlaster Awe 32 Value.. 1.050 F
Carte MaxiSound 16 IDE.....525 F	Enceintes MLi168 2 x 3,5W.....95 F
	Enceintes MLi691 2 x 4W.....175 F
	Enceintes 2 x 100W .....390 F

PC CDROM

ANIMATIONS - IMAGES

ANIMATION TOUR.....45 F
BORIS VALLEJO .....249 F
BUS BUNNY .....59 F
CLIPART CRAZE (2 CD)...125 F
Designer CLIPART 5 Vol. ...45/vol
FABULOUS PHOTOS .....45 F
IMAGE LIBRARY 5 Vol....45/vol
GIFS GALORE..... .....85 F
PERFECT PICTURES .....45 F

CULTURE - EDUCATIF

ADIBOU 4/5 ans VF .....365 F
ADIBOU 6/7 ans VF .....365 F
ADI Fran/Maths du CE1 à 3ème (indiquez la classe) ...365 F/classe
Aux origines de l'homme vf.325 F
CEZANNE VF .....225 F
CINEMANIA .....395 F
Comment çà marche ? vf ....435 F
Corps Humain en 3D VF ....439 F
DEEP VOYAGE.....75 F
Dict. Hachette Multimédia.. 650 F
Florence, la renaissance vf...325 F
Formation à Internet VF.....395 F
Guinness Encyclopedia..... 245 F
Gaug. Raudel. Tchaïkov. Vf 315 F
Initiation à l'archéologie VF325 F
Kevin le Kangourou VF .....195 F
KIYEKO VF.....249 F
La Botanique pour tous VF.285 F
Le découv. du Canada VF ...285 F
La Vie des Insectes VF..... 439 F
Le Corps Humain VF.....285 F
Le Défi de l'Univers.....245 F
Le Festival de Cannes VF ....325 F
LE LOUVRE VF .....359 F
Le Monde sous-marin VF ....439 F
Le Prince Mandarine VF .....249 F
Le Secret du Château VF.....249 F
Le Trésor du SanDiégo VF ..245 F
Les Evangiles VF .....325 F
Les Médicis VF.....325 F
Les Stars du Louvre VF.....285 F
Léonard de Vinci VF .....295 F
Louis Le Lion VF.....195 F
Matusse, Aragon, Prok. VF...325 F
Michel Ange VF .....335 F
MicMac à Champignac vf....249 F
Mythes et Legendes VF .....295 F
Olaf L'Ours VF.....195 F
Oncle Archibald VF..... .....249 F
Paris : Hist. et monuments...325 F
Pok le Petit Peintre VF.....195 F
Tuneland VF.....265 F
Van Gogh VF.....335 F
Vins et Gastronomie VF.....345 F
Voyage en Egypte VF .....325 F
Voyage en France VF .....325 F
Voyage en Italie VF.....325 F

ESPACE - ASTRONOMIE

La conquête de l'espace VF.325 F
Return to the Moon .....85 F
STARLITE.....115 F
Space and Astronomy.....95 F
SPACE ODYSSEY.....120 F

MUSIQUES ET SONS

A Hard Days Night ..... 195 F
ROB DYLAN Highway 61 ...295 F
Louis Armstrong VF..... ..95 F
MIDI Master Collection.....55 F
PRINCE INTERACTIVE....395 F
Profess Music Producer .... 105 F
WOODSTOCK .....295 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF .....339 F
7TH GUEST NF .....89 F
A4 NETWORKS VF .....285 F
ACES COLLECTION NF ..375 F
ACES OF THE DEEP VF....249 F
ACES OVER EUROPE NF ...99 F
Action Soccer Vf + gamepad265 F
ACTUA SOCCER VF .....315 F
ALBION VF .....335 F
ALIEN ODYSSEY VF .....295 F
ALIENS VF.....365 F
All New world of Lemmings 195 F
Alone in the Dark 1 VF .....95 F
Alone in the Dark 2 VF .....145 F
Alone in the Dark 3 VF .....235 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF..295 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF365 F
ANVIL OF DAWN VF .....315 F
APACHE LONGBOW VF ...375 F
ARMORED FIST VF.....195 F
ASCENDENCY VF .....335 F
Astérix: Le défi de César Vf285 F
ATARI 2600 Action Pack .....189 F
BATTLE RUGS VF..... ...99 F
BATTLE ISLE 3 VF.....345 F
BIOFORGE VF .....295 F
BURRIED IN TIME VF .....295 F
BUZZ ALDRIN'S NF.....99 F
CAESAR 1 NF .....99 F
CAESAR 2 VF .....295 F
CANNON FODDER 2 NF ... 99 F
CASINO DELUXE NF.....285 F
CIVIL WAR VF.....349 F
Command : Aces of Deep vf345 F
Command & Conquer VF ...329 F
COMMANDER BLOOD VF195 F
Complete Ultima 7 VF .....99 F
CONQUEROR VF ... .315 F
CREATURE SHOCK VF .....99 F
CRITICAL PATH .....65 F
CRUSADER No Remorse vf345 F
CYBERIA.....249 F
D1000 NF.....195 F
DAEDALUS Encounter VF.325 F
DARK FORCES NF.....285 F
DARK FORCES VF .....335 F
DAWN PATROL NF.....99 F
DAY OF TENTACLE VF .....95 F
DESCENT NF .....195 F
DESTRUCTION Derby NF.295 F
DIGGERS VF .....95 F
DISCWORLD VF.....145 F
DOOM II NF.....369 F
DRAGON LORE VF.....145 F
DUNGEON MASTER 2 VF 369 F
EARTH SIEGE VF.....235 F
EARTH Worm Jim 1+2 NF.285 F
ECSTATICA NF .....125 F
EF 2000 (TFX 2) VF.....325 F
F1 GRAND PRIX VF .....159 F
F1 GRAND PRIX 2 VF .....345 F
FADE TO BLACK VF .....345 F
FIFA SOCCER 96 VF .....335 F
FLIGHT UNLIMITED VF..275 F
FORT BOYARD VF.....275 F
FRANKENSTEIN VF .....375 F
FULL THROTTLE VF.....365 F
FX FIGHTER NF .....279 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF...395 F
GOBLINS 1 + 2 VF .....99 F
GOBLINS 3 VF.....125 F
Grand Prix Manager VF .....345 F
HELL NF.....99 F
Heroes of Might & Magic vf 335 F
HEXEN (Heretic 2) NF .....325 F
HI - OCTANE VF .....245 F
INCA VF.....99 F
INCA 2 VF.....129 F
INCA COLLECTION VF....195 F
INDY 4 VF.....95 F
INDY CAR RACING NF.....125 F
INDY CAR 2 NF.....245 F
INFERNO VF .....195 F
International tennis open vf 295 F
ISHAR TRILOGY NF .....285 F
JAGGED ALLIANCE VF...295 F
JEWELS of ORACLES VF.295 F
KING QUEST 6 NF.....99 F
KING QUEST 7 VF .....245 F
King Quest Anthology NF....249 F
KYRANDIA 2 VF.....99 F
KYRANDIA 3 VF.....99 F
LANDS OF LORE VF ..... 99 F
LARRY COLLECTION .....249 F
LAST DYNASTY VF .....275 F
LEISURE LARRY 6 VF .....235 F
L'ENTRAINEUR VF .....345 F
LEMMINGS 3D NF .....325 F
Le Secret du Templier VF....295 F
Little Big Adventure VF.....335 F
LODE RUNNER VF .....235 F
LOOM VF.....95 F
LORDS OF MIDNIGHT VF335 F
LOST EDEN VF .....245 F
LOST IN TIME 1&2 VF.....99 F
MAGIC CARPET 2 VF .....335 F
MARCO POLO VF .....255 F
MARINE FIGHTERS VF...185 F
MECHWARRIOR 2 VF.....345 F
MEGARACE VF .....95 F
Micromachines 2 VF + Kit...265 F
MONKEY ISLAND VF .....95 F
MONKEY ISLAND 2 VF .....95 F
MONOPOLY VF .....275 F
MORTAL COIL NF .....265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF ..325 F
MYST VF .....375 F
NASCAR Track Pack NF....175 F
NBA LIVE 96 VF.....335 F
NEED FOR SPEED NF .....325 F
NHL HOCKEY VF .....99 F
NHL HOCKEY 96 VF .....345 F
NOCTROPOLIS VF .....99 F
NOVASTORM NF.....125 F
OUTPOST VF.....235 F
OVERLORD VF.....99 F
PGA TOUR GOLF 96 VF....375 F
PHANTASMAGORIA VF...415 F
PITFALL .....325 F
PLAYER MANAGER 2 VF.275 F
POLICE QUEST 4 VF.....235 F
PRISONER OF ICE VF.....295 F
PRO PINBALL NF.....265 F
PSYCHO PINBALL NF .....279 F
QUEST FOR GLORY 4 NF 235 F
RAVEN VF .....345 F
RAYMAN VF .....265 F
REBEL ASSAULT VF .....145 F
REBEL ASSAULT 2 NF .....345 F
RED GHOST VF .....365 F
Riddle Of Master Lu VF.....295 F
RISE OF THE ROBOTS .....120 F
SAM & MAX VF.....145 F
SCREAMER VF.....250 F
SHIVERS NF .....345 F
SILENT STEEL VF .....295 F
SIM CITY NF . .....99 F
SIM City 2000 collection VF345 F
SIM ISLE NF .....295 F
SIM TOWER NF.....299 F
SIMON The Sorcerer U VF.325 F
SPACE HULK NF .....99 F
SPACE QUEST 4 NF .....99 F
SPACE QUEST 6 VF .....295 F
SPACE QUEST Collection .249 F
Star Trek : 25 th Annivers. vf99 F
Star Trek Next Gen. VF .....345 F
STONEKEEP NF .....425 F
STRIKE COMMANDER NF99 F
SUKHOI - SU 27 VF .....345 F
SUPER KARTS NF.....195 F
SYSTEM SHOCK .....125 F
TEK WAR VF .....295 F
TERMINAL VELOCITY....265 F
THE DIG VF.....365 F
THEXDER NF.....285 F
TIE FIGHTER Collector NF345 F
TILT VF.....245 F
TORIN'S PASSAGE VF .....345 F
Transport Tycoon Deluxe vf295 F
ULTIMATE DOOM NF .....245 F
ULTRA 3D PINBALL NF...285 F
Under Killing Moon VF .....195 F
US NAVY FIGHTERS NF ..245 F
US Navy Fighter Gold VF .. 395 F
VIRTUA CHESS VF..... 299 F
VIRTUAL POOL NF .....295 F
VODOOLUNGE NF.....245 F
VOYEUR NF .. ..325 F
WARCRAFT 2 NF.....335 F
WARHAMMER VF .....345 F
WARRIORS VF.. .....249 F
Werewolf vs Commanche vf345 F
WETLANDS VF..... .. .275 F
Who Shot JOHNNY ROCK 175 F
Wing Commander III VF ...369 F
Wing Commander IV VF ...395 F
Wing Com. Armada VF.....125 F
WIPE OUT NF..... 295 F
WITCHAVEN NF.....295 F
WOODRUFF VF.....235 F
WORMS NF.....250 F
Z VF .....285 F

VF : Jeu et notice en Français
NF: Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 .....220 F
ASIAN HEAT .....225 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID .....220 F
BLIND SPOT.....112 F
BUSTING OUT.....190 F
California Day Dreamer.....145 F
CAMP DOUBLE .....95 F
CHEATING .....148 F
DIGITAL SEDUCTION.....125 F
DIRTY LAUNDRY .....195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED .....95 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY.....149 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F
HIDDEN OBSESSIONS.....125 F
IMMORTAL DESIRES.....112 F
INDISCRETION.....149 F
INTIMATE JOURNEY.....112 F
MAIN STREET U.S.A.....95 F
MARRIED WOMAN .....95 F
MASK.....148 F
Mystique of Orient 2vol .112 F/vol
NEW LOVERS.....148 F
New Machine 6 Pak (6 CD)..265 F
NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
NIGHT VISION.....149 F
PARLOR GAMES .....112 F
PUT IN GERE.....225 F
SECRETS .....175 F
SEX .....112 F
SEXUAL OBSESSION.....149 F
SINFULLY YOURS.....149 F
SIZZLE.....149 F
STEAMY WINDOWS.....148 F
SURFER GIRL .....95 F
THE FACE.....149 F
THE SWAP TWO .....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
WACS.....195 F
WEEKEND AT ERNIES.....95 F

PC CDROM Photos

American Girls (2vol).....180 F/vol
ANIMATED LUST .....85 F
ASIAN PALATE .....180 F
BABYS IN HEAT.....135 F
BEAUTIES BODACIOUS...165 F
BLONDE BOMBSHELLS...180 F
BODACIOUS BEAUTIES...270 F
BRABUSTERS.....165 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY .....95 F
CYBER WHORES.....125 F
DAMSEL IN DISTRESS.....125 F
GIRLS OF VIVID.....140 F
LA TRAVIATA.....85 F
LUSCIOUS LESBIANS .....145 F
ONLY 20 .....85 F
ORAL ECSTASY.....169 F
ORIENTAL NIGHT .....85 F
PUSSY MANIA.....165 F
RUBBER PHANTASIES.....245 F
SAKURA (2 Vol) .....85 F/vol
SEA, SEX AND SURF.....195 F
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts .....149 F
VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST. 139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL.....65 F
CROWBERRY.....65 F
INSATIABLE WOMAN.....65 F
MEN'S CLUB.....65 F
OBSESSIONS.....65 F
PEARL MOVIE.....65 F
PRETTY BABY .....59 F
TAROO .....65 F

JEUX INTERACTIFS

CLUB CYBERLESQUE .....285 F
L'Interview de Pauline VF .. 295 F
LE JEU DE L'OIE VF.....285 F
LOVE PYRAMID VF.....295 F
NIGHT WATCH (2 vol) .225 F/vol
PLEASURE-CD VF.....195 F
PRIVATE PRISON VF .....285 F
SAM BOTTE VF.....295 F
SEX CASTEL.....295 F
SEX MOTEL VF.....225 F
SEYMORE BUTTS .....295 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD)345 F
SPACE SIRENS .....245 F
SPACE SIRENS 2 .....295 F
STRIP POKER PRO VF.....289 F
TOUT SUR LE PLAISIR DES FEMMES VF.....295 F
VIRTUAL SEX SHOT .....345 F
VIRTUAL VALERIE 2.....395 F
VIRTUAL VIXENS.....195 F

BETTY PAGE (Version Française) : 295 F

Decouvrez la fabuleuse histoire de la pin-up des années 50 racontée sous la forme d'une bande dessinée. Ce CD comporte aussi un reportage avec des photos sur la vie de Betty, les étapes de création d'une bande dessinée ainsi qu'un module permettant de découvrir les différentes formes de Betty. Prix de lancement de ce CD PC/MAC : 295 F

OFFRE SPECIALE : JEU CDROM GRATUIT

Pour tout achat de CDROM d'un montant supérieur à 800 F, DELTAROM vous offre un jeu CDROM parmi la liste : Critical Path - Ecstatica - Novastorm - Rebel Assault - Rise of the Robot - Secret Weapons of Luftwaffe.
Offre Valable dans la limite des stocks disponibles - Indiquez un deuxième choix.

PCFUN

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

❑ Je veux être livré(e) par Jet Services (+10 F)

Forfait Port Colissimo : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel
Envoi par Jet Services : Rajouter 10 F aux frais de port. Présence indispensable d'une personne entre 8h et 13h pour réceptionner
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F pour chaque 2 CD

Les prix indiqués sont TTC - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L. au capital de 120.000 F - RCS Versailles B 394 833 [illegible]

ESPACE 3 games

PARIS
128, bld Voltaire
75011 Paris - M° Voltaire - Léon Blum
Tél. : (1) 48 05 42 88

LILLE
4, rue Faidherbe
Tél : 20 55 67 43

44, rue de Béthune
Tél : 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint-Jacques
Tél : 27 97 07 71

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21

CD-ROM PC

ACROSS THE RHINE	349 F
ACTUA SOCCER	299 F
ALIEN - ALIENATION VISUELLE	TEL
ALIEN ODYSSEE	299 F
APACHE LONGBOW	369 F
ASCENDANCY	349 F
BATLE ISLE 3	349 F
STAR TRECK	349 F
BATMAN FOR EVER	299 F
BIOFORGES GOLD	369 F
CAESAR 2	329 F
CDLONIZATION	329 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
COMPILATION :	
- FIFA + GRAND PRIX + PGA 4B6	269 F
- LE MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	299 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F
CRUSADER NO REMORSE	369 F
CYBERMAGE	369 F
DARK FORCES	299 F
DESTRUCTION DERBY	339 F
DEADELUS ENCOUNTER	329 F
EARTHWORM JIM1&2	299 F
FADE TO BLACK	369 F
FATAL RACING	329 F
FIFA SOCCER 96	369 F
FLIGHT UNLIMITED	349 F
FORT BOYARD	299 F
FULL THROTTLE(VF)	369 F
GRAND PRIX 2	329 F
HEART OF DARKNESS	349 F
HEROES OF MIGHTLAND MAGIC	349 F
HEXEN(ERETIC 2)	329 F
HI OCTANE	289 F
INDY CAR 2	249 F
LE LOUVRE	369 F
LITTLE BIG ADVENTURE	349 F
LORD OF MIDNIGHT 3	349 F
LOST EDEN	239 F
MAGIC CARPET 2	349 F
MISSION CRITICAL	299 F
MORTAL KOMBAT 3	329 F
MRCHWARRIOR 2	369 F
MYST (VF)	389 F
NBA JAMTE	299 F
NBA LIVE 95	289 F
NEED FOR SPEED	349 F
NHL 96	349 F
NIGHT TRAP	349 F
PGA TOUR GOLF 96	349 F
PHANTASMAGORIA	429 F
PSYCHIC DETECTIVE	349 F
RAYMAN	TEL
REBEL ASSAULT 2	349 F
RED GHOST	TEL
REVOLUTION X	299 F
ROAD WARRIOR	299 F
RUGBY WORLD CUP	289 F
SCREAMER	249 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	299 F
SHOCK WAVE ASSAULT	369 F
SIMON 2 LE SORCIER	369 F
SIM TOWER	269 F
SIM TOWN	269 F
SUPER KART	239 F
SUPER STREET FIGHTER2 PAD	249 F
TEAM FIGHTER COLLECTOR	369 F
TFX EF 2000	329 F
THE 11TH HOUR	329 F
THE CIVIL WAR	349 F
THE DIG	339 F
THEME PARK	299 F
TILT	249 F
TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS	329 F
TOP GUN	TEL.
TRANSPORT TYCOON DE LUXE	299 F
VIRTUAL POOL	369 F
VODOOLOUNGE	249 F
WARECRAFT 2	349 F
WEREWOLF VS COMMANCHE	369 F
WING COMMANDER 4	399 F
WING OF GLORY	299 F
WIPE OUT	339 F
WITCH AVEN	299 F
WORD CRASH2	369 F
WORMS	269 F
WRESTLEMANIA	349 F

CD-ROM PROMO

7 TH GUEST	99 F
BRUTAL	99 F
BUREAU 13	99 F
CANNON FODDER 2	99 F
COMPLETE ULTIMA 7	99 F
CONSPIRACY	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	149 F
FIRST ENCOUNTER	99 F
FRONTIER ELITE	99 F
GRAND PRIX	149 F
HAND OF FATE	99 F
HELL	99 F
INCA 2	149 F
INDY CAR RACING	99 F
JURASSIC PARK	149 F
KASPAROV/BRIDGE	99 F
KIDS ON SITE	99 F
KIRANDIA 3	99 F
LABYRINTH	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LOOM	99 F
LOST IN TIME	99 F
MEGARACE	99 F
MICKAEL JORDAN	99 F
NHL HOCKEY	99 F
NOCTROPOLIS	99 F
PRIVATEER	99 F
QUARANTINE	99 F
REBEL ASSAULT	149 F
SHADOWCASTER	99 F
SIM CITY	99 F
SLAM CITY	99 F
SPACE HULK	99 F
SPACE QUEST4	99 F
STAR CRUSADER	99 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STRIKE COMMANDER	99 F
SYNDICATE PLUS	99 F
UNDER A KILLING MOON	199 F
UNDER WORD 1 & 2	99 F
WING ARMADA	99 F
WING COMMANDER II	99 F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22 Fax : 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
.....
Code Postal : ..... Ville .....
Age ..... Télephone ..... Signature (signature des parents pour les mineurs)

Mode de paiement . ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 Frs ❑ Carte bleue N°.....
Date de validité : ..... / .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

Prix valables sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles PCF02/96

MLC Micro Line Computer Ltd.

70, rue Saint Blaise - 75020 PARIS
Tel: (1) 40.09.71.51 Fax: (1) 40.09.71.88

MULTIMEDIA INTERNET

GARANTIE 5 ANS

MLC PENTIUM MULTIMEDIA

* Carte mère PENTIUM Intel TRITON PCI
* Mémoire CACHE 256Ko ext. à 1 Mo
* Mémoire 8 Mo ext. 128 Mo.
* Disque dur FAST IDE 850 Mo (10 ms).
* Carte SVGA PCI 1 Mo ext. à 2 Mo 16.8 millions de couleurs.
* Carte contrôleur FAST/ E-IDE / PCI Intel
* 2 série / 1 parallèle / 1 jeu.
* Lecteur de disquette 3.5" 1.44 Mo.
* Boîtier Minitour
* CD-ROM Quadruple vitesse
* Carte son16 Bits stéréo 100% comp. SOUND BLASTER
* Ecran SVGA 14" couleur pitch 0.28 NE / BR / MPRII
* Clavier 105 Touches spéciale Windows 95 + Souris 2/3
* Haut-parleurs 100 w stéréo

Pentium 75 Mhz PCI
8.890.- Fr. ttc

Pentium 90 Mhz PCI
9.490.- Fr. ttc

Pentium 100 Mhz PCI
9.790.- Fr. ttc

Pentium 120 Mhz PCI
10.350.- Fr. ttc

Pentium 133 Mhz PCI
10.990.- Fr. ttc

MLC 486 VLB ou PCI MULTIMEDIA

* Carte mère 486 PCI ou VLB
* Mémoire CACHE 256Ko ext. à 512 Ko.
* Mémoire 8 Mo ext. 128 Mo.
* Disque dur FAST IDE 850 Mo (10 ms).
* Carte SVGA 1 Mo ext. à 2 Mo 16.8 millions de couleurs.
* Carte contrôleur FAST/ E-IDE / PCI ou PCI
* 2 série / 1 parallèle / 1 jeu.
* Lecteur de disquette 3.5" 1.44 Mo.
* Boîtier Mini tour
* CD-ROM Quadruple vitesse
* Carte son16 Bits stéréo 100% comp. SOUND BLASTER
* Clavier 105 Touches speciale Windows 95
* Ecran SVGA 14" couleur pitch 0.28 NE / BR / MPRII
* Clavier 105 Touches spéciale Windows 95 + Souris 2/3
* Haut-parleurs 100 w stéréo

486 DX2/80 VL
7.450.- Fr. ttc

486 DX4/100 VL
7.650.- Fr. ttc

486 DX4/120 Mhz VL
7.790.- Fr. ttc

486 DX2/80 Mhz PCI
7.650.- Fr. ttc

486DX4/100 Mhz PCI
7.850.- Fr. ttc

486DX4/120 Mhz PCI
7.990.- Fr. ttc

INTERNET: Carte FAX MODEM MINITEL 28.800Bds agrée
1.650 F t.t.c.

MLC VLB ou PCI non MULTIMEDIA

* **Carte mère VLB OU PCI (INTEL TRITON POUR LES PENTIUMS)**
* Mémoire CACHE 256Ko ext; à 512 Ko ou 1 Mo .
* Mémoire 8 Mo 70µs ext. 128 Mo.
* Disque dur FAST IDE 850 Mo (10 ms).
* Carte SVGA PCI ou VLB 1 Mo ext. à 2 Mo.
* Carte contrôleur FAST-PCI ou VLB E-IDE
* 2 série / 1 parallèle / 1 jeu.
* Lecteur de disquette 3.5" 1.44 Mo.
* Boîtier Minitour
* Ecran SVGA 14" pitch 0.28 NE/BR/MPRII
* Clavier 105Touches spéciale Win 95
* Souris 2/3 boutons comp. MS.

Pentium 75 Mhz
7.450.- Fr. ttc

Pentium 90 Mhz
7.850.- Fr. ttc

Pentium 100 Mhz
8.450.- Fr. ttc

Pentium 120 Mhz
9.550.- Fr. ttc

486 dx4 100 VLB
5.950.- Fr. ttc

486 dx4/120 VLB
5.750.- Fr. ttc

OPTIONS

LOGICIELS	
MS-DOS 6.22 OEM	+255
MS-WINDOWS 3.11 OEM	+350
MS-WINDOWS 95 CDOEM	+615
MS-PACK OFFICE PRO OEM	+2990
MS-PACK OFFICE 4.2 OEM	+2750
MS-WORD 6 0 OEM	+1590
MS-EXCEL 5.0 OEM	+1590
MS-WORKS S/WIN OEM	+680
DISQUE DUR	
DISQUE DUR 1.07 Go	+200
DISQUE DUR 1.3 Go	+580
DISQUE DUR 1 Go SCSI	+795
SAUVEGARD	
IOMEGA TAPE 250 Mo INT.	+795
IOMEGA TAPE 800 Mo INT	+1185
IOMEGA ZIP 100 Mo SCSI EXT.	+1495
MONITEUR	
ECRAN 15" NE/BR/MPRII	+750
ECRAN 17" NE/BR/MPRII	+2490
ECRAN SONY 15 SF	+2200
ECRAN SONY 17 SF	+4950
COMMUNICATION	
CARTE FAX MODEM MINITEL 19200Bd.	+598
CARTE FAX MODEM MINITEL 28800Bd	+1598
CARTE FAX MODEM MINITEL REPONDEUR 14400Bd.	+998
CARTE FAX MODEM 9600Bd	+380
MULTIMEDIA	
LECTEUR CD-ROM 6X	+580
LECTEUR CD-ROM 2X	-300
CARTE MPEG TRUST	+1580
CARTE S-BLASTER AW32	+1285
CARTE S-BLASTER 16ASP	+800
MEMOIRE	
8 Mo MEMOIRE SUPL.	+1690
CLAVIER	
CLAVIER NAUTREL MS	+340
BOITIER	
BOITIER MOYEN TOUR	+150
BOITIER BIG TOWER	+295
BOITIER DESKTOP	+98
CARTE GRAPHIQUE	
PCI CIRRUS LOGIC 2 Mo	+480
PCI S3 TRIO 64 2 Mo	+780
PCI MATROX IMP. 2 Mo	+1650
PCI MATROX MILLE. 2Mo	+1780
PCI DIAMOND STEAL. 1 Mo	+300
CONTROLEUR	
PCI ADAPTEC 2940	+1598
PCI FAST SCSI 2930	+890
DIVERS	
SOURIS MICROSOFT	+120
RACK DISQUE DUR IDE	+145
RACK DISQUE DUR SCSI	+165
CARTE RESAUX NE2000	+195
SCANNER TRUST COULEUR 1200 DPI / 3 PASSE	+2280

AUTRE OPTIONS NC

STOCKEZ MOINS CHER ▲ STOCKEZ PLUS ▲ STOCKEZ MIEUX

M•E•G•A

Mac/PC

FUJITSU 1Go E. IDE

FUJITSU M1606T 1 Go E.IDE Int - ttc
1556F

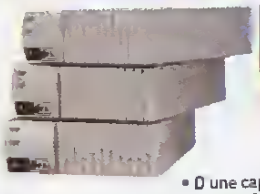
MR TECHNOLOGY FUJITSU

• De capacité 1Go, il est le parfait compromis en capacité/prix. Têtes MR, accès 10ms, silence de fonctionnement • Bus IDE/Fast IDE Livré avec Disk Manager
• Technologie FUJITSU Garantie 2 ans

DISQUES E. IDE

			ttc	ht
• 540Mo	E.IDE	Interne	1194	990
• 630Mo	E.IDE	Interne	1278	1059
• 850Mo	E.IDE	Interne	1374	1139
• 1Go	E.IDE	Interne	1556	1290
• 1,2Go	E.IDE	Interne	1857	1539
• Tiroir amovible avec serrure			159	131

NEC 1,6 Go SCSI



NEC D3847 1,6Go SCSI Int - ttc
2642F

NEC

• D une capacité de 1,6Go et interfacé Fast SCSI-2 pour des transferts rapides, il dispose d'un temps d accès de 10ms
• Technologie NEC Garantie 2 ans

LECTEURS CD-ROM

SONY CDU76E- 4X IDE/ATAPI - ttc
990F

SONY PROMO

			ttc	ht
SONY CDU76E	4X	Interne IDE	990	820
PIONEER DRU4	4,4X	Interne IDE	1194	990
SONY CDU76S	4X	Interne SCSI	1194	990
PLEXTOR 63C5	6X	Interne SCSI	2883	2390
TOSHIBA 3701	6,7X	Interne SCSI	2990	2479
PIONEER DRM	4.4X	Juke Box 6 CD	3848	3190

DAT 4Go SONY DDS-2

SONY

SONY SDT-5200 4Go Interne - ttc
5536F

• Sans aucun doute le meilleur choix en sauvegarde
• Un coût par Mo inférieur à 20 centimes et jusqu'à 94 Mo/mn en vitesse de sauvegarde (SDT-7000)
• Interface SCSI. Technologie SONY Garantie 1 an

OPTEZ POUR LES AVANTAGES M•E•G•A
• Nos disques sont livres complets testes et formatés
• Nos boîtiers sont blindes métal a alimentation haute qualité le câble blinde (25/50) et le bouchon de terminaison SCSI sont fournis
• Terminaison digitale active interne GRATUITE
• Terminaison digitale active externe en option (+230 F) tda

DISQUES DURS SCSI

			ttc	ht
NEC / FUJITSU				
• 530Mo	M1603	Interne	1169	969
• 730Mo	D3825	Interne	1436	1190
• 1,0Go AV	M1606	Interne	1677	1390
• 1,6Go	D3847	Interne	2642	2190
• 2,1Go 7200t	D3896	Interne	4571	3790
• 4,3Go 7200t	M2934	Interne	6621	5490
MICROPOLIS			ttc	ht
• 2,1Go 7200t	4221	Interne	4812	3990
• 4,3Go 7200t	3243	Interne	7224	5990
• 9,1Go 5,25"	1991	Interne	14460	11990
MICROPOLIS AV (Audio-Video) et WIDE Dispos				
• Version Externe 3,5" avec cables			500	414
• Tiroir Amovible 3,5" avec serrure			159	131
• Version Externe 5,25" avec cables			750	621

DISQUES OPTIQUES

	ttc	ht
• SONY 128Mo 3.5" SCSI Interne	1990	1650
• FUJITSU 230Mo 3.5" SCSI Interne	2883	2390
• Version Externe 3,5" avec cables	500	414
• SONY 1,3Go 5.25" SCSI Externe	12772	10590
CONSOMMABLES DISQUES OPTIQUES		
• Cartouche 3,5" 128Mo	90	74
• Cartouche 3,5" 230Mo	108	89
• Cartouche 5,25" 600/650 Mo	313	259
• Cartouche 5,25" 1,2/1,3Go	361	299
LECTEUR PCD - Double fonction : Enregistreur changement de phase 650 Mo + Lecteur CD 4X		
• PCD 650MO 5.25" Interne	4812	3990
• Cartouche PCD 5,25" 650Mo	349	289

LECTEURS SYQUEST

SYQUEST 88Mo 5.25" SCSI Externe	2039	1690
SYQUEST 200Mo 5.25" SCSI Externe	2762	2290
SYQUEST EZ135 3,5" SCSI Externe	1797	1490
SYQUEST 270Mo 3,5" SCSI Externe	2762	2290
• Cartouche pour SYQUEST 44Mo	216	179
• Cartouche pour SYQUEST 88Mo	228	189
• Cartouche pour SYQUEST 200Mo	385	319
• Cartouche SYQUEST 105Mo	350	290
• Cartouche SYQUEST 270Mo	373	309

DISQUES AMOVIBLES

• IOMEGA Zip // 100Mo Externe	1436	1190
• IOMEGA Zip SCSI 100Mo Externe	1519	1259
Cartouche ZIP 100Mo	120	99
• NOMAI MCD 540Mo Externe	3848	3190
Cartouche MCD 540Mo par 2	391	324

PCMCIA

• Memoires	Nous consulter
• Disques Durs 105 A 340Mo	Nous consulter

SAUVEGARDES DAT DDS-2

• 4Go	SDT-5200	Interne	5536	4590
• 4/16Go	SDT-5000	Interne	8621	5490
• 4/16Go	SDT-7000	Interne	7707	6390
• Version Externe DAT avec cables			500	414
• Cartouche	DDS	90m	62	51
• Cartouche	DDS-2	120m	144	119
• Cartouche	Nettoyage DDS-2		86	71

CONTROLEURS SCSI

• 1505 KIT	ISA CD & Optique	361	299
• KT545S	ISA + Drivers	1074	890
• KT445S	VL bus + Drivers	1315	1090
• PC815A	Bus PCI + Drivers	712	590
• 2940 KIT	Bus PCI + Drivers	1797	1490
• 2940 UWIDE	Bus PCI + Drivers	2159	1790

MEMOIRES/PROCESSEURS

• Memoires SIMM 4/8/16/32 Mo	Nous Consulter
• Processeurs Intel DX2/DX4/Pent	Nous Consulter

CABLES SCSI

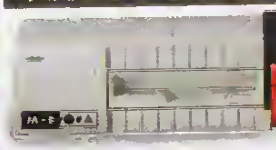
• Cable SCSI Centro 50/50	108	89
• Cable SCSI-2/Centro 50	290	240
• Cable SCSI-3/Centro 50	390	323
• Terminateur SCSI Actif Digital + led	278	230

▲ CONDITIONS DE VENTE M•E•G•A

Les commandes sont prises par téléphone, par télécopie, par courrier. Les prix correspondent à un paiement comptant, un acompte est déjà déduit. Vous pouvez payer par Carte Bleue, carte VISA-Mandatcarte, chèques bancaires/postaux, mandat-lettre, mandat. Pour les cartes, nous ne débitons qu'à l'envoi du colis. Nous avons un délai de livraison de quelques jours. L'expédition du 24/48h pour les produits en stock et sous 8 jours pour les autres. Contrairement au mandat-lettre, nous ne demandons pas de garantie. Nous laissons la livraison de 10 jours calendrier pour vous adresser vos réclamations. Nous laissons la livraison inférieure à 15kg, prenez contact avant. Pour le transport par coursier des colis de plus de 1 mètre cube de 120F TTC. Nous fournissons également à l'étranger par transporteur express UPS/DHL, au sur Cryoplanes. Les photos et dessins sont non contractuels. Les marques citées sont des marques de fabrique déposées par leurs propriétaires respectifs. TVA en vigueur 20%.

PC/Mac

FUJITSU 230Mo OPTIQUE



FUJITSU M2512A 230Mo Interne- ttc
2883F

FUJITSU

• Performance et fiabilité par le N°1 du Magnéto-Optique
• Une capacité de 230Mo (compatible 128Mo) dans un lecteur compact Intégrité et sécurité des informations sur cartouches 3 5
• Le complément idéal de vos disques pour l'archivage, la sauvegarde et le transfert de fichiers
• Technologie FUJITSU Garantie 1 an

PC PORT PARRALELE

Kit de connection sur Port Parallele Standard ou EPP avec reprise imprimante Livre avec logiciel d'installation automatiqueDOS/WINDOWS Compatible W95
Permet de piloter jusqu a 7 périphériques SCSI
La solution la plus économique pour vos PC et Portables

		ttc	ht
• D. Dur 730Mo	Externe + PCPORT	2646	2194
• D Dur 10Go	Externe + PCPORT	2888	2394
• D Opt 128Mo	Externe + PCPORT	2990	2479
• D. Opt 230Mo	Externe + PCPORT	3398	3484
• CD-Rom 4x	Externe + PCPORT	2389	1980
• SYQUEST 200	Externe + PCPORT	3474	2880
• SYQUEST 270	Externe + PCPORT	3474	2880
Interface seule compatible tout peripherique SCSI			
• PCPort	Interface SCSI/Parallele	712	590

ENREGISTREURS CD

SONY CDU-920S 2X Externe - ttc
9516F

Media CDR 74mn - ttc
50F

• Le dernière génération de lecteurs/enregistreurs de CD-Rom
• Double vitesse (30mn) ou Quadruple (15mn)
• Permet de créer ses propres disques master et d'effectuer des sauvegardes économiques
• Supporte tous les formats de CD-Rom

SONY CDU-920S	2X	Externe	9516	7890
YAMAHA CDE-100	4X	Externe	17837	14790
Media CD-R Certifies 4/6X par 10			50	41
Logiciels Multicession Mac/Pc				Nous consulter

CARTOUCHES OPTIQUES

Cartouche Optique 128Mo 3.5" - ttc
90F

Cartouche Optique 1,2/1.3Go 5.25" - ttc
361F

Cartouche Optique 230Mo 3.5" - ttc
108F

• Nos cartouches sont toutes livrées PREFORMATEES
• Les meilleures marques de medias au prix MEGA
• SONY, FUJI, VERBATIM, MAXELL, PHILIPS, 3M, NOMAI.

STOCKEZ En DIRECT

MEGA
10 Place de la République
93146 Bondy Cedex
France

Pour Commander :
Tel : (1)48.49.63.63
Pour un Devis Rapide :
Fax : (1)48.49.38.37

Service lecteurs n° 151 (v. p.165)

MICRO Services Diffusion

Vente, Maintenance et Réparation
(Imprimante, Ecran, Notebook, PC et Macintosh)

Tous nos prix sont TTC et dans la limite des stocks disponibles. Les configurations neuves sont garanties 2 ans main d'œuvre et 1 an pièces et les configurations occasions sont garanties 3 mois pièces et main d'œuvre.

Pour avoir un Crédit vous pouvez nous Consulter.

5,7 Rue J.F.Lépin
75018 Paris
Tél : 42.05.22.03
42.05.77.44
Fax : 42.05.60.99

Configuration Pentium : 256Ko Caches - 8 Mo de Ram - FD 3½ 1,44Mo
Disque Dur 1 Go FastIDE - Carte VGA PCI avec 1Mo Ext. 2Mo
Carte FastIDE avec 2S/1P - Ecran SVGA 14" P0,28 - Boitier Mini Tour
Souris Compatible - Sound Blasterer 16 - CD Rom Quadruple Vitesses
Haut parleur - Windows 95 avec Licence et Manuel en Français

PROMOTION Pentium 75 Multimédia

10 990F

Configuration Pentium : 256Ko Caches - 8 Mo de Ram - FD 3½ 1,44Mo
Disque Dur 1 Go FastIDE - Carte VGA PCI avec 1Mo Ext. 2Mo
Carte FastIDE avec 2S/1P - Ecran SVGA 14" P0,28 - Boitier Mini Tour
Souris Compatible - Windows 95 avec Licence et Manuel en Français

	P 90	P 100	P 120	P 133
	9 990F	10 390F	10 890F	11 990F
Mêmes Configurations en Multimédia (Sound Blaster 16 - CD Rom Quadruple Vitesses - Haut parleur)	11 790F	12 190F	12 690F	13 790F

Cartes Mère	
486 DX2 66 VLB	990F
intel 486 DX4 100 VLB	1 290F
AMD 486 DX4 100 VLB	1 290F
AMD 486 DX4 120 VLB	1 490F
intel Pentium 75 PCI	2 690F
intel Pentium 90 PCI	3 290F
intel Pentium 100 PCI	3 690F
intel Pentium 120 PCI	4 190F
intel Pentium 133 PCI	5 290F
Mémoires	
Simm 1 Mo par 3	290F
Simm 4 Mo par 9	990F
Simm 4 Mo 32 Bits	890F
Simm 8 Mo 32 Bits	1 790F
Simm 16 Mo 32 Bits	3 550F
Simm 32 Mo 32 Bits	7 390F
Mémoires Spécifiques pour Apple, PC toutes marques	N.C
Disques Durs	
525 Mo IDE	N C
850 Mo IDE	1 490F
1 Go IDE	1 790F
1,6 Go IDE	2 190F
330 Mo SCSI	1 350F
540 Mo SCSI	1 390F
1 Go SCSI	2 090F
2 Go SCSI	4 490F
Lecteurs	
3"½ 1,44Mo	220F
5"¼ 1,2Mo	390F
Sauvegarde Conner 800Mo	1 290F

Cartes VGA	
VGA 1Mo ISA	490F
CIRRUS 1Mo VLB	550F
PCI CL 5430 1Mo ext à 2Mo	590F
PCI S3 1Mo ext à 2Mo Mpeg	750F
PCI CL 5434 2Mo ext à 4Mo	1 150F
Matrox Mil 2Mo ext à 8Mo	2 290F
miro 12PMD avec MPEG	1 290F
miro CRYSTAL 20SD 1Mo	1 190F
miro CRYSTAL 20SV 2Mo	2 290F
Cartes CTRL	
IDE ISA 2S/1P	120F
IDE ISA 512Ko Caches	290F
FAST IDE VLB - 2S/1P	150F
ISA SCSI/FD comp 1542CF	890F
Adeptec 1542C/2940	1 890F
Adeptec 2940UW SCSI 3	2 190F
Adeptec 3940 SCSI 40 Mb/s	3 090F
Imprimantes	
HP DeskJet 600	2 090F
HP DeskJet 660C	2 790F
HP DeskJet 850C	3 790F
HP LaserJet 5L	3 990F
EPSON Stylus 800	2 290F
EPSON Stylus Couleur IIS	2 990F
EPSON Stylus Couleur Pro	4 690F
EPSON Laser EPL 5500	4 790F
CANON BJ 30	1 650F
CANON BJC 70	2 290F
CANON BJ 200 EX	1 850F
CANON BJC 4000	2 690F
CANON BJC 610	3 790F

Ecrans	
14" Hyundaï 1024x768 E.	1 490F
14" Hyundaï 1024x768 NE	1 590F
15" Hyundaï 1280x1024 NE	2 190F
17" Hyundaï 1600x1200 NE	4 790F
21" Hyundaï 1600x1200 NE	10 790F
15" SONY 1280x1024 NE	3 590F
17" SONY 1280x1024 NE	6 890F
20" SONY 1280x1024 NE	16 690F
20" RasterOp 1280x024 NE	8 590F
20" Panas 1280x1024 NE	13 390F
Fax/Modem/Minitel/USR	
9600 Pocket	990F
14400 Carte interne	1 090F
14400 Boitier externe	1 550F
14400 Pocket externe	1 890F
28800 Boitier ext. V34 et32b	2 890F
28800 Courier V34	4 290F
Boitiers	
Boitier DeskTop	390F
Boitier Multimédia	850F
Boitier Mini-Tour	290F
Boitier Moyen-Tour	490F
Boitier Grande-Tour	690F
Cartes Acquisition Vidéo	
Vidéo Blaster SE100	1 890F
Vidéo Blaster MP400	2 350F
Vidéo Blaster RT300	3 250F
miro D1	1 990F
miro DC1 clip	3 490F
miro DC20	6 690F
miro 20TD 1Mo (Tuner)	2 990F

Lecteurs CD-ROM	
SONY 4Vitesses IDE	1 090F
MITSUMI 4Vitesses IDE	990F
PIONEER 4Vitesses IDE	1 190F
PIONEER 4Vitesses SCSI	1 490F
Cartes Sons	
Sound Blaster Pro	650F
Sound Blaster 16 VE	690F
Sound Blaster 16 ASP-MCD	1 090F
Sound Blaster 16 ATAPI	1 190F
Sound Blaster AWE 32 VE	1 390F
Sound Blaster AWE 32 IDE	1 890F
Kit Multimédia	
SB Discovery 2X	1 390F
SB Discovery 4X	2 790F
SB Home CD 4X	3 090F
SONY CSD 760MK 4X	2 390F
DIVERS	
Souris Compatible	59F
Souris Macintosh	160F
Clavier Etendu Macintosh	690F
Joystick PC	79F
Disquettes 3"½ HD par 10	39F
Disquettes 3"½ DD par 10	29F
Bte Rangement 50x3"½	49F
Cartouches Canon BJ10	170F
Cartouches Canon BJ200	170F
Cartouches Canon BJ300	130F
Cartouches HP DeskJet	190F
Cartouches Epson Stylus 800	85F
Cartouches Imp Laser	N C
Haut Parleurs 2x80W	290F

* Matériels OCCASIONS *

386SX 20 / 1Mo / HD 40Mo / VGA Couleur / Clavier	1 690F
386DX 25 / 2Mo / HD 40Mo / VGA Couleur / Clavier	2 090F
386DX 25 / 2Mo / HD 80Mo / VGA Couleur / Clavier	2 290F
486DX2 66 / 4Mo / HD 125Mo / SVGA Coul. / Clavier	3 590F
486DX2 66 / 4Mo / HD 170Mo / SVGA Coul. / Clavier Kit Multimédia (Carte Sound 16Bits et CD Rom 2X)	4 990F
Ecran SVGA 14" Couleur	890F
Kit Multimédia (Carte Son 16Bits et CD Rom 2X et HP)	1 090F
Kit Multimédia (Carte Son 16Bits et CD Rom 4X et HP)	1 590F
Imprimante Laser Mannesmann Tally 910	2 590F
Imprimante Transfert Termique Fargo (Neuve)	3 290F
Imprimante Jet d'encre, Portables PC et Macintosh	N.C
Nous pouvons aussi faire EVOLUER votre ancien PC	N.C
Télécopie ALCATEL ThomaFax 3620 ou 3625	1 490F

BON DE COMMANDE

à expédier accompagné du règlement à **MICRO S.D** - 5,7 Rue J F Lépine - 75018 PARIS - Métro « LA CHAPELLE »
Ouvert du Mardi au Samedi de 9h30 à 13h et de 14h30 à 19h

Désignation	Qté	Prix
Forfait port et emballage (jusqu'à 5 Kg)		100F
Forfait port et emballage pour un PC complet. PCF02/96		300F
Total		

Nom : ..... Rue : .....
.....
CP+Ville : ..... Signature : .....

ARCANE INFORMATIQUE
118/130, Avenue Jean-Jaurès
75169 Paris cedex 19
Tél. : 44 54 27 68
Fax : 40 40 93 38

CENTRALE D'ACRAT
Revendeure nous contacter
Fax : 42 00 64 79

Les prix sont indiques T T C Dans la limite des stocks disponible

TAPIS DE SOURIS MANGA

1, 2, 3, au choix ..... 49.00 F

JOYSTICKS

JETSTICK	PC	299.00 F
F 16 FLIGHTSTICK	PC	499.00 F
F 16 FIGHTERSTICK •	PC	999.00 F

PC CD ROM CULTUREL/EDUCATIF

25000 INCREDIBLE IMAGE PACK	PC	390 00
AUX ORIGINES DE L'HOMME	PC	399 00
COMMENT CA MARCHE ?	PC	499.00
DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMEDIA	MAC	690 00
DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMEOIA	PC	690.00
ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE	PC	549.00
L'ART DU XXème SIECLE	PC	369.00
L'AVIATION	PC	449.00
LE LOUVRE	PC/MAC	399 00
LE PRINCE MANDARINE	PC	329.00
LE TAROT DE MARSEILLE	PC	299.00
LEONARD L'INVENTEUR	PC	399.00
LES AMIS A QUATRE PATTES	PC	199.00
LES DECOUVREURS	PC	499.00
MARVIN LE SINGE	PC	249.00
MICHEL ANGE	PC/MAC	399 00
MOI PAUL CEZANNE	PC	349 00
NAPOLEON	PC	399.00
RED SHIFT	PC	549 00
STRADIWACKIUS	PC	249.00

OFFRE SPÉCIALE
1 CD Jeux d'une valeur maxi de 129 F OFFERT Pour tout achat de 3 CD jeux culturel au éducatif (sauf promo)

JEUX PC CD ROM

11TH HOUR	PC	399.00
ALIEN ODYSSEY	PC	349.00
ALONE IN THE DARK 3	PC	399 00
BIOFORGE	PC	399 00
CEASAR 2	PC	369 00
CHROMASTER	PC	299 00
COMMAND AND CONQUER		369 00
CRUSADER NO REMORSE	PC	399.00
DARK FORCES	PC	369.00
DAY OF THE TENTACLE	PC	369 00
DESTRUCTION DERBY	PC	379.00
FADE TO BLACK	PC	419 00
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	PC	449 00
FULL THROTTLE	PC	399 00
GABRIEL KNIGHT 2	PC	449 00
HEXEN	PC	399.00
HI OCTANE	PC	399.00
INFERNO	PC	195.00
INDY CAR 2	PC/MAC	329 00
LBA	PC	335 00
LOST EDEN	PC	249 00
MAGIC CARPET 2	PC	429.00
MYST VF	PC	399 00
NBA JAM TE	PC	399.00
NEED FOR SPEED	PC	399.00
PHANTASMAGORIA	PC	499.00
PRIMAL RAGE NF	PC	329 00
PRISONNIER OF ICE	PC	339 00
RIDDLE OF MASTER LV	PC	389.00
SPACE QUEST 6	PC	369.00
THE DARK EYE	PC	399 00
THEM PARK	MAC	299 00
TFX EUROFIGHTER 2000	PC	399.00
TILT NF	PC	299 00
WING COMMANDER 3	PC	399.00
WING COMMANDER 4	PC	499 00
WIPE OUT	PC	399 00
WITCHAVEN	PC	339.00
X WING COLECTOR	PC	399.00
Z	PC	299.00

JEUX PC EN PROMO

ACES OVER EUROPE	PC	119 00
CEASAR 1	PC	119 00
COMPLEXE ULTIMA	PC	99.00
KING'S QUEST 6	PC	99.00
LOST IN TIME	PC	129 00
NHL HOCKEY	PC	129.00
QUARANTINE	PC	99 00
SPACE QUEST 5	PC	99 00
UNDER WORLD 1	PC	99.00
UNDER WORLD 2	PC	99.00
WING ARMADA	PC	99 00

CD ROM PC CHARME
Réservé aux adultes

PC CD VIDEOANIMATION

101 SEX POSITION 1	PC/MAC	190.00
101 SEX POSITION 2	PC/MAC	190 00
DANGEROUS LOVES GAMES		175 00
GANG BANG CUMSHOT 1	PC/MAC	239.00
GANG BANG CUMSHOT 2	PC/MAC	239.00
LOVE POTION	PC	145 00
MEGA BUSEN	PC	289 00
RAQUEL RELEASED	PC	185.00
SEXY NURSESN 2	PC	249.00
STARBANGERS	PC	190 00
STARS	PC/MAC	349 00
SUITE 18	PC/MAC	179 00
YOU ARE VIRTUALLY MINE		175 00

CD CHARME INTERACTIFS PC

BRIGITTE LIVE	PC/MAC	390 00
CYRANO	PC/MAC	299.00
DREAM MACHINE		299.00
FANTASME A LA CARTE 1	PC	229.00
FANTASME A LA CARTE 2	PC	229.00
IMMORTAL COMBAT	PC/MAC	279 00
INTERACTIVE DRAGHIXA	PC/MAC	379 00
INTERACTIVE TABATHA	PC/MAC	339.00
JOHN WAYNE BOBBITT UNCUT (ANMATION)	PC/MAC	249 00
L INTERVIEW DE PAULINE	PC/MAC	345.00
LE JEU DE L'OIE		279.00
MADAME'S FAMILY	PC/MAC	285 00
NIGHTWATCH 2		299.00
PENTHOUSE VIRTUAL PHOTO SHOOT 2	PC/MAC	429.00
PENTHOUSE VIRTUAL PHOTO SHOOT 3	PC/MAC	429.00
PENTHOUSE VIRTUAL PHOTO SHOOT 4	PC/MAC	429.00
PLAISIRS SOLITAIRES V2	PC	199.00
PRIVATE PRISON	PC/MAC	249.00
SEX MOTEL	PC	199 00
SEYMORE BUTTS 1	PC/MAC	289.00
SEYMORE BUTTS 2	PC/MAC	289.00
SPACE SIRENS 1	PC/MAC	290.00
SPACE SIRENS 2	PC/MAC	290.00
STRIP POKER PRO	PC/MAC	289.00
VIDEOPHONE	PC/MAC	399.00
VIRTUAL VALERIE 2	PC/MAC	399.00
VIRTUAL VIXENS 1	PC/MAC	225 00
VIRTUAL VIXENS 2	PC/MAC	299 00
VIRTUALLY YOURS 2	PC/MAC	249.00

CD PHOTO PC

A TASTE OP EROTICA	PC/MAC	65.00
AMERICAN GIRLS 1	PC/MAC	225 00
AMERICAN GIRLS 2	PC/MAC	225.00
ASIAN PALATE	PC/MAC	225 00
BLONDE BOMBSHELLS	PC/MAC	199 00
LA TRAVIATA	PC	89 00
PISTON SPECIAL ASIATIQUE	PC/MAC	175.00
ROPES AND CHAINES	PC/MAC	119.00
SEA SEX AND SURF	PC/MAC	195.00

OFFRE SPÉCIALE
1 Tapis de Souris OFFERT (d'une valeur de 49 F) Pour l'achat d'un CD Manga ou de 2 CD ROM Charme

MANGA CD VIDEOANIMATION

LA BLUE GIRL I	PC	220.00
LA BLUE GIRL 2	PC	220 00
MAD PARADOX Ier Jeu Manga Interactif CD	PC	249 00
OGENKI CLINIC 1	PC	220 00
OGENKI CLINIC 2	PC	220 00
PULSION MANGA 1	PC	199 00
PULSION MANGA 2	PC	199 00

Bon de Commande à Excpédier ou à Faxer À ARCANE INFORMATIQUE
118/130 Ave Jean-Jaurès 75169 PARIS Cedex 19 - Tél.44 54 27 68 Fax : 40 40 93 38

PCF02/96

Nom Prénom
Adresse :
Code Postal : Ville Tél. :
❑ Je règle comptant par Chèque Bancaire ❑ Par Mandat
❑ Carte Bancaire n°
EXPIRE LE

SIGNATURE

Référence	Prix
Frais de port { MATÉRIEL 49 F / CD ROM 32 F / TAPIS 32 F } PORT	
TOTAL	

LIVRAISON SOUS 48 H

PC Welcome

Passez vos commandes sur : 3615 PC WEL

Sélectionné par "PARIS PAS CHER"

Tél. : 45 46 19 4

65 bis, Avenue Paul Vaillant Couturier 94250 GENTILLY

Télécopieur : 45 46 09 6

LA CLINIQUE DU PROFESSEUR MICRO

Devis gratuit. Réparation, modification des configurations sans Rdv, main d'oeuvre gratuite pour tout achat de pièces.

CONFIGURATION GLOBALE EN PCI

Boîtier Mini tour Carte mère 256 Ko ext 512 Ko ZIF (4 ISA et 4 PCI) - Mémoire 8Mo, 4 supports SIMM 72 pins - Carte vidéo PCI, lecteur 3 1/2
Écran 14" TARGA SVGA N.E. NPRII (basse résolution) - Clavier 102 touches + souris

PCWEL INTEL INSIDE	480 Mo	630 Mo	810 Mo	1,08 Go
486 DX2-66 MHZ PCI 4Mo	5690 F	5890 F	6190 F	6590 F
486 DX4-100 MHZ PCI 4Mo	5890 F	6090 F	6390 F	6790 F
PENTIUM 90 PCI 8Mo	8390 F	8590 F	8890 F	9290 F
PENTIUM 100 PCI 8Mo	8590 F	8790 F	9090 F	9490 F
PENTIUM 120 PCI 8Mo	8890 F	9090 F	9390 F	9790 F
PENTIUM 133 PCI 8Mo	9890 F	10090 F	10390 F	10790 F

Options MSDOS 6.2 300 F WINDOWS 3.11 400 F WORKSGROUP 490 F
Ecran 15" SVGA TARGA MPRII N.E. Pitch 0,25 700 F

Config. SCSI : nous consulter. Les prix annoncés sont T.T.C.

Pour pentium prévoir une extention de mémoire 4 Mo en supplément 990 F

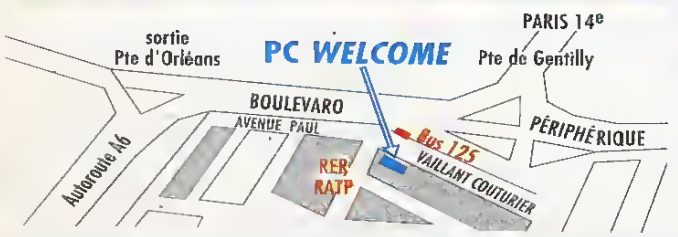
LES VARIATIONS DU MARCHÉ INFORMATIQUE FONT QUE TOUS NOS PRIX PEUVENT ÊTRE REVUS À LA BAISSE

Pour une configuration en VLB nous consulter.

OFFRE DU MOIS

CPU PENTIUM 90 MHZ

Boitier mini tour, carte mère Intel Triton évolutif p166 MHZ, mémoire 8 Mo 32 bits, lecteur 3 1/2, CD Rom Panasonic 4X, carte son Sound Blaster 16 Value, enceintes 80 Watts, carte vidéo SVGA 1Mo compatible Windows 95, disque dur 850Mo, clavier 102 touches, souris, écran Targa 15" garantie 1 an sur site, Windows 95 sur CD Rom.



PIECES DETACHEES

CARTES MÈRES :	
486DX2 66 / 256 ko intel	1190 F
486DX4 100 Mhz 256 ko	1390 F
CARTES MÈRES PENTIUM TRITON	
Pentium 90 Mhz	3590 F
Pentium 100 Mhz	3890 F
Pentium 120 Mhz	4190 F
Pentium 133 Mhz	5490 F
CARTES MÈRES INTEL "ENDEAVOR"	
Pentium 90 Mhz /256 ko	3990 F
Pentium 100 Mhz /256 ko	4290 F
Pentium 120 Mhz /256 ko	4590 F
Pentium 133 Mhz /256 ko	5890 F
DISQUES DUR : CONNER, SEAGATE...	
420 Mo IDE	970 F
630 Mo IDE	1290 F
850 Mo IDE	1390 F
1 Go IDE	1790 F
540 Mo SCSI	1490 F
1 Go SCSI	2590 F
2 Go SCSI	4990 F
4 Go SCSI	6990 F
MEMOIRES SIMM	
(sous réserve des fluctuations du $)	
1 Mo / 3	290 F
4 Mo / 3	1090 F
4 Mo 72 pins	940 F
8 Mo 72 pins	1750 F
16 Mo 72 pins	3350 F
32 Mo 72 pins	6690 F
CONTRÔLEURS :	
Bus ISA FDD/HDD 2 serie + 1//	120 F
Bus VLB FDD/HDD 2 serie + 1//	190 F
Fast IDE VLB 4 HDD/FDD 2 serie +1//	340 F
ADAPTEC SCSI 2	
Modèle 2490 PCI	1990 F
Modele 2842 VLB	1790 F
CARTES RÉSEAUX	
Top Ware BNC &10 Base T	290 F
CARTES VIDÉO :	
ISA 512 Ko	290 F
VLB TRIDENT 9440 Ext 2 Mo	550 F
VLB TSENGLAB ET 4000 Ext. 2 Mo	790 F
VLB MIROCRYSTAL 20 SD 1 Mo	990 F
VLB MIROCRYSTAL 20 SD 2 Mo	1590 F
PCI MIROCRYSTAL 20 SD Ext 2 Mo	1290 F
PCI MIROCRYSTAL 20 SV 2 Mo	1690 F
PCI MIROVIDEO 20 SV 2 Mo	2090 F
PCI MIROCRYSTAL 40 SV VIDEO	3790 F
PCI MATROX IMP plus 2 Mo vram	2590 F
PCI MATROX IMP plus 4 Mo vram	3390 F
PCI MATROX MILLENIUM 2 Mo vram	2090 F
PCI CIRRUS 5430	590 F
MULTIMÉDIA :	
SOUND BLASTER 16 Value E IDE	650 F
SOUND BLASTER CE 100	1690 F
SOUND BLASTER RT 300	2890 F
SOUND BLASTER AW 32	1290 F
SOUND BLASTER MP 400	2090 F
PACK DISCOVERY 4X	2690 F
PACK DISCOVERY 2X	1290 F
PACK HOME PC	2990 F
CD ROM Panasonic 2X	790 F
CD ROM Panasonic 4X	1190 F
CD ROM SCSI Toshiba 4X	2390 F
CD ROM Plextor SCSI 6X	3690 F
CD ROM SCSI NEC 6X	3190 F
CD ROM Externe sur // 2X	1690 F
CD ROM Externe sur // 4X	2190 F
CD ROM Mitsumi 4X	990 F
ENCEINTES TRUST 25 W	220 F
ENCEINTES TRUST 80 W	350 F
ENCEINTES PIONNER 120 W	490 F
ECRAN TARGA :	
14" TM 3600 NPRII Pitch 0,28	1350 F
14" TM 3610 NPRII Pitch 0,28	1390 F
15" NLD NPRII N.E. Digital Pitch 0,28	2190 F
17" NLD NPRII Digital Pitch 0,28	3790 F
20" NLD NPRII Digital Pitch 0,28	7690 F
21" NLD NPRII Digital Pitch 0,28	10590 F
ECRAN PHILIPS :	
15' Modèle 15 B	2990 F
17" Modèle 17 B	5790 F
ECRAN SONY :	
15" Modèle 15 SF	3690 F
17" Modèle 17 SF	7290 F
17" Modèle 17 SE	10290 F
20" Modèle 20 SEV	16690 F
MODEM ACEEX :	
9624 INTERNE	490 F
1414 INTERNE	790 F
1414 EXTERNE	990 F
28800 INTERNE	1490 F
28800 EXTERNE	1590 F
Pemcia 1414	1590 F
SCANNERS :	
TRUST MONOCHROME	450 F
TRUST 16 MILLIONS COULEURS	1290 F
TRUST A4 IMAGERY 1200	2990 F
TRUST A4 IMAGERY 2400	3990 F
IMPRIMANTES :	
HEWLETT PACKARD	
DESKJET 320 + CABLE //	2190 F
DESKJET 540 + CABLE //	2490 F
KIT COULEUR 320 / 540	340 F
DESKJET 660 + CABLE //	3490 F
DESKJET 850 + CABLE //	4890 F
LASER JET 5L + CABLE //	3790 F
LASER JET 5P + CABLE //	6990 F
CANON	
BJ 30 + CABLE //	1490 F
BJ 200 EX + CABLE //	1690 F
BJ 230 + CABLE //	2390 F
BJC 4000 + CABLE //	2590 F
BJC 600 + CABLE //	3290 F
LBP 4I + CABLE //	3490 F
LBP 1260C 6 + CABLE //	9990 F
STREAMER :	
420 Mo FAST TAPE INTERNE	1190 F
420 Mo FAST TAPE EXTERNE	2390 F
850 Mo FAST TAPE INTERNE	1990 F
850 Mo FAST TAPE EXTERNE	3290 F

BON DE COMMANDE PC WELCOME

PCF02/96

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
TEL. : .....

DESIGNATION	Qté	Prix TTC
Frais de port jusqu'à 10Kg		50,00
TOTAL TTC		

Toutes les commandes doivent être accompagnées du cheque à l'ordre de PC Welcome ou elles ne seront par traitées.
Mesure prise pour éviter les cheques sans provisions

Horaire : Lundi de 14h à 19h du Mardi au Vendredi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 19h Samedi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h

Offre cadeau - spéciale début d'année

Voici une offre spéciale qui vous permet de composer vous-même votre PACK de 2, 4 ou 6 CD-ROM (A choisir parmi les 21 CD-ROM ci-dessous)

et gagnez ainsi 50, 180 ou 300 francs sur les prix normalement pratiqués...

→ Satisfait ou remboursé → Vous n'adhérez à aucun club → Aucune obligation d'achat ultérieur

A l'occasion du début de l'année 96 l'Office Européen des Logiciels vous offre la possibilitée de composez votre propre pack de 2,4 ou 6 CD-ROM (n'importe lequels figurants sur cette page) à prix super-réduit.

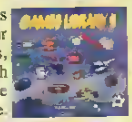
Pour profiter de cette offre et être certain d'être livré rapidement, sélectionnez simplement 2, 4 ou 6 CD de votre choix. Puis renvoyez ou faxez votre bon de libre essai à l'Office Européen des Logiciels aujourd'hui même

APPLICATIONS & SHAREWARES

NOUVEAU! N°25 WIN95 LIB 1 Spécial Windows 95 - Un CD-ROM où vous trouverez tous les nouveaux super logiciels Shareware pour optimiser Windows 95. Mais aussi des applications, utilitaires, jeux, icônes, curseurs animés, papiers peints, etc.

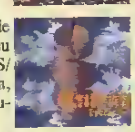
NOUVEAU! N°24 FRANCE FORUM Un CD-ROM 100% en français, édité par l'Office Européen des Logiciels. Contient une bibliothèque de plusieurs centaines des meilleurs programmes Shareware français (Gestion, Jeux, Utilitaires, Graphisme, etc.)

N°20 SHAREWARE FORUM Vol 2 Voici notre CD périodique contenant des centaines de méga de programmes Shareware et Freeware pour Windows et DOS (Applications, Loisirs, Utilitaires, Graphisme.) provenant d'Internet et BBS internationaux.



N°16 GAMES LIBRARY II Un must pour les accros du joystick Plus de 5000 fichiers pour DOS/WIN. Jeux d' Aventures, Arcades, Simulateurs, Stratégie, puzzles, Action, patch et WAD pour DOOM, FS4/5 Toute la famille ou chacun, petit ou grand, y trouvera son style.

N°14 WINDOWS MANIA II Nouvelle édition entièrement revue et augmentée Plusieurs milliers de logiciels pour Windows, tous classés par catégorie comprenant Loisirs, Graphisme, Programmations, Multimédia, Sécurité, Education, Utilitaires, etc.



N°10 ULTIMATE EVOLUTION 650 mo de logiciels Shareware pour Windows et DOS du monde entier Menu et listing FRANCAIS/ANGLAIS. Contient. Jeux, multimédia, Bureautique, Science, Graphisme, Communication, PAO, Education, et plus ..

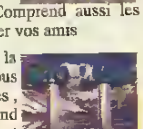
N°7 PROTYPE Une bibliothèque de plusieurs centaines de polices de caractère TrueType et ATM pour Windows

N°6 PROSOUND Une collection de plusieurs centaines de nouveaux effets sonores .WAV pour Windows Libres de droits

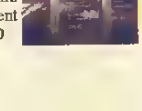
GRAPHISME & IMAGES

NOUVEAU! N°21 IMAGES PLUS Un super CD-ROM qui contient 10 000 images JPEG Couvrant de nombreux sujets: Animaux, nature, espace, art, voyages, villes, et beaucoup d'autres encore Le tout classé par catégories et dirigé par un menu convivial et simple d'utilisation

N°17 MAGIC VISION 3D Vous avez certainement vu ou entendu parler de ces images stéréoscopiques. A première vu vous ne distinguez rien d'autre qu'une simple image, mais en les regardant de plus près, vous allez littéralement entrer dans le monde tridimensionnel et découvrir leur réel contenu Comprend aussi les programmes pour les créer. Idéal pour épater vos amis



N°15 RAY LAND L'image de synthèse à la portée de tous Sur plus de 600 Mo, vous trouver de fantastiques animations, images, scripts et outils pour le Ray Tracing. Comprend tous les programmes utiles pour ceux qui veulent créer leurs propres images et animations 3D



N°12 NATURAL SOURCE 150 textures photographiques de haute qualité, disponible dans 3 résolutions 8 et 24-bit Elle peuvent être utilisées comme fond ou appliquées à une image existante. Ces textures sont exemptes de droits d'auteur.

N°8 SELECT IMAGES Contient de magnifiques photos TIF de qualité professionnelle et exemptes de droits d'auteur. Idéal pour la PAO, multimédia, publicité ..

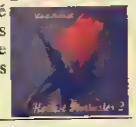
N°4 PROCLIP Idéal pour professionnels ou amateurs de PAO Une gigantesque collection de plusieurs milliers d'images Clip Art classées par sujet et dirigées par un menu

CHARMES & ADULTES

NOUVEAU! N°23 INTERACTIVE STARS Retrouvez sur ce CD-ROM pour adultes: Alicia Rio, Zara Whites, Julia Channel, N'J de Bahia, Beverly Hills, ainsi que de nombreuses autres PornStar dans un album photo intéractif qui ne laissera aucun homme indifférent!

NOUVEAU! N°22 GIRLS FOR IMPACT Vous trouverez sur ce CD des images d'une qualité exceptionnelle de filles aux corps de déesses Ces photos sont prêtes à l'emploi et libres de droit Interface supercooviviale Idéal pour toute communication visuelle

NOUVEAU! N°19 ADULTE ONLY 3 Un CD pour adulte avertit. Contient de nombreuses images X et vidéo à vous couper le souffle Vous y trouverez aussi de nombreux Manga issus du Japon Menu interactif



N°18 HOTTEST FANTASIE 2 Un CD réservé aux adultes comprenant des milliers d'images .GIF X Menu interactif en français, espagnole et anglais. A ne pas mettre dans toutes les mains Le top en matière de CD X !

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU

Renvoyez le bon de libre essai dans les 6 jours et vous recevrez en cadeau, un de ces 5 logiciels. C'est vous qui le choisissez. Vous pourrez le garder même si vous décidez par la suite de vous faire rembourser vos CD.

N°1 L'encyclopédie des blagues, N°2 Dictionnaire des rêves, N°3 Pin-Up Show. N°4 Horoscope. N°5 Kit anti-virus 01/96

Le PACK de 2 CD-ROM de votre choix pour seulement 179 F.

Le PACK de 4 CD-ROM de votre choix pour seulement 289 F.

Le PACK de 6 CD-ROM au choix pour seulement 399 F.

N°13 TOP SELECTION TOME 2 Des images d'une qualité parfaite de filles qui vous feront rêver et qui ne cachent rien de leurs charmes Photos réalisés par Jean Rougeron photographe de charme mondialement connu. Format KODAK

N°11 TOP SELECTION TOME 1 Des photos de charme haut de gamme signées Jean Rougeron, publié dans les revues les plus cotées Penthouse, PlayBoy, Newlook .. format KODAK compatible PC/MAC/CDI

N°3 HOTTEST FANTASIES Un CD-ROM très chaud de 640 Mo pour les adultes amateurs de sensations fortes. Contient: Des animations, des milliers d' images GIF couvrant de nombreux sujets X réservés aux adultes, des jeux pour adultes, et même un simulateur

VOS GARANTIES

1) Garanti de 15 jours - Satisfait ou remboursé
2) Vous bénéficierez d'une Assistance Technique en cas de problème
3) Vous n'adhérez à aucun club et pas d'obligation d'achat ultérieur
4) L'OEL vous garantit ses programmes sans virus connus
5) Livraison est rapide selon les délais postaux, et dans la limite des stocks

Bon pour essai garanti de 15 jours

Commandes par tél ou fax au: Tél: 93.00.40.70 Fax:92.96.03.02

à retourner aujourd'hui même à L'OFFICE EUROPEEN DES LOGICIELS, Les Taissounières, HB3, BP 219, 06904 Sophia Antipolis Cedex

Oui, je désire profiter de votre offre Il est bien entendu que je bénéficierai de la totalité de vos garanties

Sur ces bases, veuillez me faire parvenir: Numéros des CD-ROM choisis:

- ☐ Le PACK de 2 CD-ROM pour 179 F+24F de frais d'envoi, soit au total 203F ___,___
- ☐ Le PACK de 4 CD-ROM pour 289 F+30F de frais d'envoi, soit au total 319F ___,___,___,___
- ☐ Le PACK de 6 CD-ROM pour 399 F+35F de frais d'envoi, soit au total 434F ___,___,___,___,___,___,___
- ☐ J'ai répondu dans les 6 jours, et je désire recevoir en cadeau le logiciel complet ☐N°1 ☐N°2 ☐N°3 ☐N°4 ☐N°5

(Hors de la France métropolitaine ajoutez 30 francs au total de votre commande, et seuls les règlements par Eurochèque, Mandat Postal International et Carte VISA / Mastercard sont acceptés.)

Ci-joint mon règlement par: ☐ Mandat-lettre ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque CCP

☐ CB/Visa/Mastercard N°: _____ Date d'expiration ____

☐ J'habite en France et je préfère recevoir mon colis en contre-remboursement Je payerai dans ce cas, 50 Francs de plus

OBLIGATOIRE pour toute commande d'une référence pour adulte: Je certifie sur l'honneur avoir 18 ans, ou plus.

Signature: _____

Nom. _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville: _____

PCF02/96

* Si vous n'êtes pas satisfait à 100% il vous suffit de retourner vos articles dans leur emballage d'origine comprenant le cachet postal, dans les 15 jours après l'expédition de votre colis (cachet de poste fausant foi) et vous serez remboursé, les frais d'envoi et de retour ne sont pas remboursés Afin que votre colis ne se perde pas, les demandes de remboursement doivent obligatoirement se faire en envoi recommandé L'O E L se réserve les droits d'interrompre cette offre à tout moment, de modifier ou mettre à jour cette offre et cela sans préavis Illustrations non contractuelles

© O E L MCMXCV

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

LES MEILLEURS SHAREWARES PC ET MAC

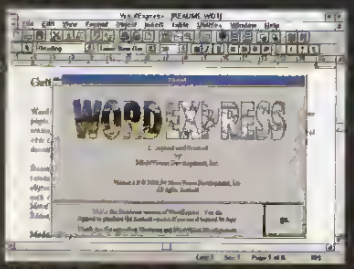
Adultes-Only • Anti-Virus • Bureautique • Communication • Compression • Educatifs • Fontes • GeoWorks • Graphisme • HyperCard
Jeux • Magazines • Mises à jour • Musique-Son • Programmation • Ray-Tracing • Réseau • Softs Français • Utilitaires

▲ Doom

▲ Shadow Warrior

▲ Neopaint

▲ Wack



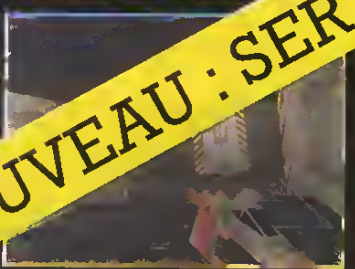
▲ Word Express

▲ Jazz Jackrabbit

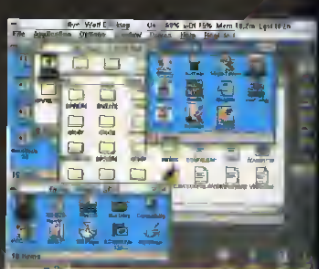
▲ Raptor

▲ One Must Fall

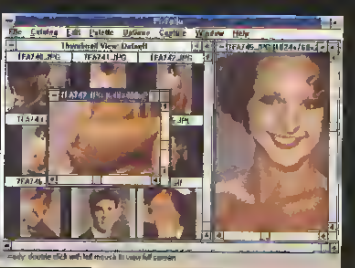
▲ Image


▲ Descent

▲ Radix into the Void


▲ Silver Wolf Desktop

▲ Epic Pinball


▲ PixFolio

▲ Tyrian

▲ Terminal Velocity

NOUVEAU : SERVICE CD-ROM

1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK** (5,57 F/min)
2. **Choisissez le type de votre machine parmi les deux qui vous sont proposés (PC ou MAC)**
3. **Copiez sur votre disquette les fichiers que vous sélectionnez après avoir éventuellement lu leur descriptif en français**
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement la ou les disquettes que vous avez fabriquées.**

* Pas d'autres frais que le coût de la communication

RECEVEZ GRATUITEMENT* VOTRE SELECTION !

EXTRAORDINAIRE !

Le jeu à 1,50 Frs !!!

WHITE PACK :
75 des meilleurs shareware du moment !
RAPTOR, RAISE OF THE TRIAD, DOOM ...

...POUR 249 Frs SEULEMENT !

INCROYABLE !

Doom 2 explosion
Plus de 2000 nouveaux niveaux agrémentés de nouveaux monstres et nouvelles armes

World of Internet
Toutes les informations disponibles sur Internet : adresses, programmes, sécurité, FAQ's, questions techniques...

World of Windows 95 games
La plus complète des collections des jeux Win 95 qui combleront tous les utilisateurs.

World of Racing
La plus vaste compilation des jeux de courses aussi bien sur terre, sur mer que dans les airs

World of Sports
Plus de 100 des meilleurs jeux de sport : Football, golf, tennis, hockey, pour tout les niveaux

World of Classic Action
Sont réunis ici tous les jeux classiques de nos débuts : Pac-Man, Tetris, Space Invaders, Arkanoïd ...

pour 1 : 139 Frs
pour 2 : 249 Frs
pour 3 : 389 Frs
pour 4 : 429 Frs
pour 5 : 499 Frs
pour 6 : 559 Frs

LES MÉGAS COMPIL'

Les anciens HITS à prix exceptionnels !

Vol 2 :
11 jeux sur CD ROM version intégrale
JURASSIC PARK
COMPUSERVE STARTER CD
BODYWORKS VOYAGER
MISS DN IN ANATOMY
SLEEPWALKER
RETURN TO RINGWORLD
SHADOWLANDS
SPECTRE VR
THE PSYCHOTRON
JUTLAND
THE AWESOME ADVENTURES OF VICTOR VECTOR & YONDO :
THE CYBERPLASM FORMULA
MICROCOSM

Vol 3 :
12 jeux sur CD ROM version intégrale
THE LEMMINGS CHRONICLES
MEGARACE
TFX TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT
THE VORTEX QUANTUM GATE II
CYCLONES
JAMMIT
DRAGON'S LAIR
NOVASTORM
REUNION
THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO

Vol 4 :
11 jeux sur CD ROM version intégrale
PANZER GENERAL
AEGIS
SPACE ACE
TORNADO OPERATION DESERT STORM
EMPIRE SOCCER 94
SAVAGE WARRIORS
DAWN PATROL
BLACK KNIGHT MARINE STRIKE FIGHTERS
ORION CONSPIRACY
DRAGON LORE (2 CD)

pour 1 : 349 Frs
pour 2 : 539 Frs
pour 3 : 839 Frs

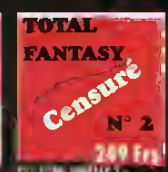
249 Frs — Most valuable game n°1 : 650 megas des meilleurs jeux en version limitée + des centaines de sharewares (Warcraft, Magic Carpet, Dark Forces, Creature Shock, Tie Fighter, Doom...)

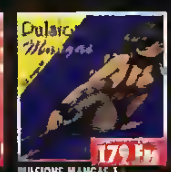
+

249 Frs — Most valuable game n°2 : Toujours 650 megas (NBA lives 95, Dungeon Master 2, Super Karts, Cyberia, Lemmings 3D, Street Fighter, FX Fighter, Terminal Velocity...)

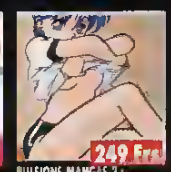
= 1,3 Go de jeux pour 449 Frs

Les CD-Rom X les plus HOT aux prix les plus soft

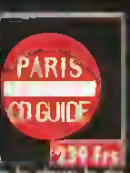


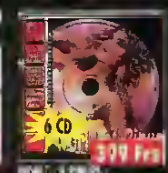


PULSIONS MANGAS 1 :
3700 mangas hard, tous thèmes confondus, vous feront découvrir des jeunes filles dévorées grâce à des machines très pulsatiles !

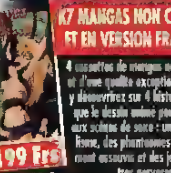


PULSIONS MANGAS 2 :
Un deuxième CD pour ce qu'il y a de mieux en Mangas hard, avec tous les thèmes sexes dont certains inédits





K7 MANGAS NON CENSURÉES ET EN VERSION FRANCAISE.
4 cassettes de mangas non censurées et d'une qualité exceptionnelle. Vous y découvrirez sur 4 histoires tout ce que le dessin animé peut apporter aux schémas de sexe : un super roulement, des phantasmes complètement assouvis et des jeunes filles très pervertes.



TURET : 2 M

SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SEXY CD OU CYBERVISION, TOUR AURORE - 18, PLACE DES REFLETS - 92975 LA DÉFENSE 2 CEDEX

NOM PRÉNOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE

FRAIS DE PORT : FRANCE Metropole - CEE Suisse : 25F - DOM TOM : 50F - Autres pays : 80 F

REGLEMENT PAR : ❑ CHEQUE (ORDRE : SEXY CD + 50 F pour EUROCHEQUE)
❑ MANDAT ❑ CB

JE CERTIFIE ETRE MAJEUR

SIGNATURE OBLIGATOIRE

CB N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE DE VALIDITE DE LA CARTE ____/____

COMMANDEZ ET RÉGLEZ EN CB
De 10h à 12h et de 14h à 18h
au 47.78.54.70
ou 36.15 SXCD 24/24h
Tous nos produits sont disponibles sur place, passez nous voir !
Grossistes/Revendeurs :
Contactez-nous par fax au 47.78.54.69

Produit	Prix

❑ Ragtime ou ❑ Tabatha offert pour 2 CD achetés
❑ Ragtime et Tabatha offert pour 3 CD achetés
❑ FRAIS DE PORT PCF02/96 25 F

TOTAL

Recevez *gratuitement*, sans abonnement les meilleurs jeux en provenance *d'Internet*

HERETIC (RAVEN SOFTWARE)

Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas vu de jeu d'aventure 3D. Ce jeu constitue sans doute le meilleur jeu d'aventure actuellement sur le marché. Il vous devrez tuer un combat [illegible] et autres créatures [illegible] de ce monde. [illegible] HERETIC [illegible]

FUZZY WORLD
(PIXEL PAINTERS)

Mettez un mini golf dans votre PC. Ce jeu vous permettra de vous adonner aux joies du golf tout en restant dans votre fauteuil.
Des graphismes et des animations de très grande qualité.

JAZZ JACK RABBIT X-MAS
(EPIC MEGAGAMES)

Vous avez aimé Jazz Jack Rabbit, vous adorerez Jazz Jack Rabbit X-MAS. Jack le lapin se bat pour sauver sa belle des griffes de personnages tous plus horribles les uns que les autres. Nouvelle difficulté, tout se passe sous la neige, dans des décors superbes.

VINYL GODDESS FROM MARS
(UNION LOGIC)

Une ravissante princesse aux prises avec des monstres et autres lutins pervers se bat pour sauver son royaume. Un jeu coloré très animé où vous irez de surprise en surprise.

TUBES (SOFTWARE CREATIONS)

Un jeu d'adresse et réflexion simple de compréhension mais suffisamment compliqué pour vous tenir des heures durant. Des billes déboulent et, arme de votre éprouvette vous devez les empiler par couleur. Bon courage !

TERMINAL VELOCITY (APOGEE / 3D REALMS)

Jeu de combat aérien futuriste en réalité virtuelle. En vous plongeant dans TERMINAL VELOCITY vous découvrirez un monde virtuel étonnant. TERMINAL VELOCITY est axé à 100% sur le combat aérien.

EPIC PINBALL (EPIC MEGAGAMES)

Superbe flipper futuriste, très rapide au graphisme et bruitage hyper soignés.

Disponibles également des milliers de programmes pour DOS et WINDOWS : jeux, utilitaires, images, animations, antivirus, traitements de texte, bases de données, programmes de gestion

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels* et

recevez gratuitement

chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2 en laissant vos coordonnées sur :

36 17 FLOPPY

* 3617 FLOPPY a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en «libre diffusion» (shareware/freeware). La consultation du service coûte 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 FLOPPY. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celles-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge. La prestation complémentaire d'envoi de disquettes est totalement gratuite.

Club Européen du CD-ROM : Votre Club Multimédia

01 Bee & Bop — Vers. Franç. Mac et PC
02 Le Pays magique — Vers. Franç. Mac et PC
03 Kioko et les voleurs de nuit — Vers. Franç. PC
04 Le gres Crabe et ses amis — Vers. Franç. Mac et PC
05 Circus — Vers. Franç. Mac et PC
06 Ballades au pays du Mère l'Oie — Vers. Franç. PC
07 L'Anglais par l'oral — Vers. Franç. Mac et PC
08 Les plus belles Fables de La Fontaine — Vers. Franç. PC
09 La Cigale et la Fourmi — Vers. Franç. Mac et PC
10 Safari — Vers. Franç. Mac et PC
11 Playtoons 1 Oncle archibald — Vers. Franç. PC
12 Mortal Kombat 3 — Vers. Franç. PC
13 Action Soccer 96 VF — Vers. Franç. PC
14 Jewels of the Oracle — Vers. Franç. Mac et PC
15 Apache Longbow VF — Vers. Franç. PC
16 Prisoner of Ice — Vers. Franç. PC
17 3D Lemmings — Vers. Franç. PC
18 Flight Unlimited VF — Vers. Franç. PC
19 Full Throttle VF — Vers. Franç. Mac ou PC
20 Inferno — Vers. Franç. PC
21 Rise of the Robots — Vers. Franç. PC
22 Under a Killing Moon — Vers. Franç. (4 CD) PC
23 Voyage en Egypte — Vers. Franç. Mac ou PC
24 Initiation à l'archéologie — Vers. Franç. Mac et PC
25 Cuba — Vers. Franç. Mac et PC
26 Atlas du Monde — Vers. Franç. PC
27 Napoleon — Vers. Franç. Mac ou PC
28 Jour J coffret 2 titres — Vers. Franç. Mac et PC
29 Le Trésor du San Diego — Vers. Franç. Mac et PC
30 Nymphéas II — Vers. Franç. PC
31 Impressionnisme — Vers. Franç. Mac et PC
32 Paul Cézanne — Vers. Franç. Mac et PC
33 Le Louvre Peinture et Palais — Vers. Franç. Mac et PC
34 Michel-Ange — Vers. Franç. PC
35 Musée d'Orsay 100 Peintures — Vers. Franç. Mac et PC
36 Le Louvre 100 Peintures — Vers. Franç. Mac et PC
37 Leonard de Vinci — Vers. Franç. Mac ou PC
38 Toilz amur — Vers. Franç. Mac et PC
39 Paris Cityplan — Vers. Franç. PC
40 Bottin Gourmand — Vers. Franç. Mac et PC
41 Vins et Gastronomie — Vers. Franç. PC
42 Le Festival de Cannes — Vers. Franç. PC
43 Collection de Timbres et Telecartes — Vers. Franç. PC
44 Le Corps Humain — Vers. Franç. PC
45 Encyclopédie de la Sexualité — Vers. Franç. Mac ou PC
46 La Conquête de L'Espace — Vers. Franç. PC
47 La botanique pour tous — Vers. Franç. Mac et PC
48 Du Big Bang aux Dynasaures — Vers. Franç. PC
49 CD 3000 Polices de Caractères — Vers. Franç. Mac et PC
50 Lettres et Formules du particulier — Vers. Franç. PC
51 Hot Line Windows 95 — Vers. Franç. PC
52 Fantasmes à la carte avec Elodie — Vers. Franç. PC
53 Clip'Art Paintbrush Clip art (12000 images) — Vers. Franç. Mac ou PC
54 Désirs et Perversions vol. 1 — Vers. Franç. PC
55 Elite American Models 1 — Vers. Angl. Mac et PC
56 Hot Show 2 — Vers. Franç. Mac et PC
57 Choisissez votre Top Model — Vers. Franç. PC
58 Samurai Pervers Interact — Vers. Angl. Mac et PC
59 Pulsion Vidéo — Vers. Franç. PC
60 Space Sniens — Vers. Angl. Mac et PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE

3 CD-ROM au choix — Au lieu de ~~283F*~~ — **99F TTC** Chacun + frais d'envoi

1er Cadeau : Votre Range CD-ROM

2e Cadeau : Un cadeau surprise, si vous répondez dans les 8 jours.

(*) Prix catalogue moyen des CD-ROM présentés

CLUB EUROPÉEN du CD-ROM

Plusieurs milliers de titres sur catalogue

Eveil — Education — Jeux — Science & Nature — Art & Musique — Culture — Loisirs — Professionnel — Adultes

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

3615 CECD

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.**
- **Un Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit** chaque trimestre (plus de titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeaux !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire de -10 %** sur un second CD-ROM
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cedex 10

Envoyez moi les 3 CD-ROM dont j'ai noté les numéros ci-contre, ainsi que mes 2 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous les retourne et je serais intégralement remboursé. Si je décide de les garder, je deviendrais membre du Club Européen du CD-ROM sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je ne souhaite recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle sera par vendue automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Mission Zéro avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Voici les 3 CD-ROM que je choisis : N° ____ N° ____ N° ____
Attention : Certains titres comptent double

Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem ☐ Oui ☐ Non

1er Cadeau : Un Range CD-ROM — 2e Cadeau : Un Cadeau surprise — si je réponds sous 8 jours

Je joins mon règlement de 326 F (297 F + 29 F de frais d'envoi) par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre*
Supplément de frais de port : Belgique-Suisse et Luxembourg : 35 F — Dom Tom : 60 F — Autres pays : nous consulter
☐ Je désire être livré en express : j'ajoute 20 F

CB N° ____ Expire le ____

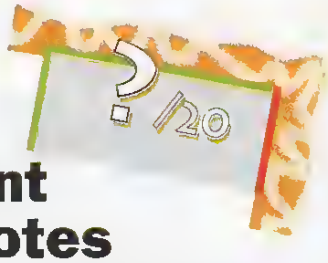
Date ____

Signature obligatoire

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM — 6Q

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle
Nom ____ Prénom ____
Né(e) le ____ Tél ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____

CLUB EUROPÉEN du CD-ROM
FUN0196



Que veulent dire nos notes

En dessous de la moyenne : On a pas vraiment aimé... À éviter.
De 10 à 14 : Le produit est intéressant, mais s'adresse plutôt aux passionnés du genre, ou pour le matériel à des besoins spécifiques.
À partir de 15 : Excellent produit !
Au-dessus : En plus des coups de cœur pour le côté *fun*, c'est l'intérêt, l'ergonomie, la réalisation, le caractère innovateur du produit, la durée de vie et bien sûr le prix qui déterminent l'attribution des points supplémentaires.

Où s'adresser ?

Les coordonnées des éditeurs, constructeurs et distributeurs

21th Century est distribué par US Gold
7th Level est distribué par Ubi Soft.
AB Soft : Parc Burospace 15, 91572 Bièvres Cedex.
Adobe France : Ventes directes au 05 90 86 78.
Access Software est distribué par US Gold
Acclaim : 12 14, rond point des Champs-Élysées 75008 Paris.
Activision est distribué par Ubi Soft.
Amtex est distribué par Ubi Soft
Anco est distribué par Virgin Interactive.
Apacabar : 54, avenue du Général Leclerc 92200 Boulogne
Arborescence : 113, rue Anatole France 92300 Levallois-Perret
Asymetrix : CNIT La Défense, BP 240, 2 place de la défense 92053 Paris La Défense Cedex
Autodesk France : Bâtiment Les Ellipses 3/5, av. du Chemin-de-Presles 94410 Saint-Maurice.
Banque Magnétique : ZAC de Saint Léger, lot. n°5, 2-24, av de Stalingrad, 93240 Stain
B & L : 105, Avenue Ernest Renan 18000 Bourges.
Blue Byte est distribué par Ubi Soft
BMG : 4, place de la Bourse 75080 Paris cedex 2.
Bullfrog est distribué par Electronics Art.
Caligari est distribué par CIS.
Capstone/Intracorp est distribué par US Gold.
CH est distribué par Innelec.
CIC Interactive : 1bis, rue du Petit-Clamart, BP 13 78142 Vélizy Cedex.
CIS : 14, avenue Hertz, Europarc 33600 Pessac.
Codemaster : 47, ch des Bruyères BP 264 69150 Décines Charpieu Cedex
Coktel Vision : Parc tertiaire de Meudon Vélizy Z.I Bat. Le Newton 25, rue J Braconnier 92366 Meudon-la-Forêt Cedex
Comelec (câblage PC): 4, rue Yves Toudic, 75010 Paris.
Core Design est distribué par US Gold
Corel : BP 28 93601 Aulnay sous-Bois.
Creative Labs : 12, av du Général-de-Gaulle, 78000 Versailles.
Cryo : 24, rue Marc-Seguin 75018 Paris.
Delphine Software est distribué par PPS
DID est distribué par Ocean
Domark est distribué par Acclaim.
Dynamix est distribué par Sierra/Coktel
Edusoft : 132, Boulevard Camélinat 92247 Malakoff Cedex
Electronics Art : 12, rue du Chateau-d'eau 69771 Saint-Didier-au-Mont-d'Or.
EMME : 40, rue de Monceau 75008 Paris
Empire est distribué par Ubi Soft.
ERASM : 12, rue Jules Ferry 93561 Rosny sous-Bois
Europress est distribué en France pau UbiSoft.
Fractal Design Corporation est distribué par Apacabar
Funsoft : 52-54, rue de la Belle-Feuille 92100 Boulogne.
Gametek : BP 251 69152 Décines Charpieu Cedex.
Gateway : 152, bd Haussmann, 75008 Paris.
Gravis est distribué par Banque Magnétique.
Gremlin est distribué par Fun soft.
Grolier : 131, avenue Charles de Gaulle 92526 Neuilly sur-Seine Cedex.
Guillemot : BP2 56200 La Gacilly.
Havas : 31, rue du Colisée 75008 Paris
Hypermind : 22, rue Delambre 75014 Paris
IBM : 4, av. Montaigne 93881 Noisy-le-Grand Cedex
ID Software est distribué par Virgin Interactive.
Iiyama : Les Espaces Multiservices, lot. n° 23, bd de Courcenn, 77183 Croissy-Beaubourg Cedex.
Ilias : 113, rue Anatole France 92300 Levallois-Perret
Impressions est distribué par Sierra.
Impulse est distribué par Vitepro.
Infogrames : 84, rue du 1er mars 1943 69628 Villeurbanne Cedex
Innelec : Centre d'activité de l'Ourq, 45, rue Delizy 93692 Pantin Cedex.
Intel : 1, quai de Grenelle BP 543 75725 Paris Cedex.
Interplay est distribué par CIC Interactive.
Kaona Interactive : 4, allée des Argelas La Gavotte 13790 Chateauneuf le-Rouge
LaserLédia : 76, rue de la Pompe 75116 Paris.
Legend Software est distribué par Virgin Interactive
Logitech : 202, rue de la Croix-Nivert 75015 Paris.
Logitime : 1 bis, parc Burospace 91571 Bièvres Cedex
LucasArts est distribué par Ubi Soft.
Ludimédia : 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil..
Macromedia est distribué en France par P-Ingénierie.
Matra Hachette Multimédia est distribué par Grolier
Matrox : 6, rue de la couture SIIC 225, 94528 Rungis Cedex
Maxis est distribué par Virgin Interactive.
Mediaset : 41, rue Ybry 92200 Neuilly sur Seine.
Micro Application : 58, rue du Faubourg-Poissonière 75010 Paris
Microfolie's : 17, av. Duquesnes 75007 Paris.
Microprose est distribué par Ubi Soft.
Microsoft : 18, avenue du Quebec 91957 Les Ulis Cedex
Millemédias : 4, rue Gabriel Peri 78220 Viroflay
Mindscape : 1, rue Victor-Hugo 35000 Rennes
Mirage est distribué par Ubi Soft.
Mitsumi : 9 ; av. du Marais 95100 Argenteuil.
MM Création : 13, rue Fernand-Léger 75020 Paris.
Montparnasse multimédia : 67, rue de Richelieu 75002 Paris
Nathan Multimédia : 9, rue Méchain 75014 Paris.
NEC : 56, rue des Hautes-Pâtures 92024 Nanterre Cedex
Newtek est distribue par CIS.
Novalogic est distribué par Ubi Soft.
Ocean : 25, bd Berthier 75017 Paris
ODA Laser Edition : 7, av de la Cristallerie 92317 Sèvres.
Origin est distribué par Electronics Art
P-Ingénierie : 19, rue du 8 Mai 1945 94117 Arcueil
Packard Bell : 18 20, rue Edouard-Jacques 75014 Paris.
Papyrus est distribué par Virgin Interactive
Personal Soft : Parc des Barbanniers Promenade de la Bonnette 92632 Gennevilliers Cedex
Philips : 64, rue Carnot BP 306 92156 Suresnes.
Pioneer : 35, av. de l'Ile-Saint-Martin 92737 Nanterre Cedex.
PPS : 150, boulevard Haussmann 75008 Paris
Psygnosis : 131, av de Wagram 75017 Paris.
QQP est distribué par Ubi Soft
Quickshot est distribué par Innelec.
Ray Dream Europe : 2, rue Jean Rostand 91893 Orsay Cedex.
Renegade est distribué par Warner Active
SFERCA : 34, allée sous les Bois 91370 Verrieres-le-Buisson
Réunion des Musées Nationaux : 49, rue Etienne Marcel 75039 Paris Cedex 01.
Samsung : Paris Nord II, BP 50051, 305, rue de la belle-Étoile 95947 Roissy Cedex.
Sierra : Le Galilée, 5-7, rue Jeanne-Braconnier, ZI de Vélizy, parc tertiaire de Meudon 92360 Meudon-la-Forêt.
Silmarils : 22, rue de la Maison-Rouge 77185 Lognes.
Sir Tech est distribué par Mindscape
Sony Interactive est distribué par Psygnosis.
Spectrum Holobyte est distribué par Ubi Soft.
SSI est distribue par Mindscape
Sybex : 10/12, villa Cœur-de-Vey 75685 Paris Cedex 15
Team 17 est distribué par Ocean.
Time Warner Interactive 26, bd Malsherbes 75008 Paris
Titus : 2Bter, av. de Versailles 93220 Gagny.
Trilobyte est distribué par Virgin Interactive.
Ubi Soft : 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil-sous-Bois.
US Gold : 6, bd du Général Leclerc 92110 Clichy.
Videologic : 13, av. Morane-Saulnier 78140 Villacoublay
Virgin Interactive : 233, rue de la Croix Nivert 75015 Paris
Vitepro : 42, rue Raymond Marcheron 92170 Vanves
Visual Software est distribué par ERASM
Wacom est distribué en France par P-Ingénierie.
Warner Active : 26, bd Malsherbes 75008 Paris
Westwood est distribué par Virgin Interactive

L'image • le son • la micro • l'électroménager

La sélection Boulanger du mois

DISNEY
ATELIER DE JEU ALADDIN
• De 3 à 10 ans, suivez les conseils du génie et apprenez en vous amusant.

HACHETTE
ENCYCLOPEDIE DES VINS
• 3500 vins sélectionnés et commentés sur 5 années par plus de 600 dégustateurs

COKTELVISION
LA PIERRE DE WAKA
• La dernière aventure de la série Playtoons

EDUSOFT
OSCAR ET JONATHAN
Un trio de génie va guider vos enfants tout au long de leur scolarité

PERSONAL SOFT
ARBRE GÉNÉALOGIQUE
• Arbre généalogique permet de suivre tout au long de votre vie, l'histoire de votre propre famille.

MEDIASET
CLIP VISION 3D
• Créez et manipulez des objets 3D et profitez d'une bibliothèque initiale de 500 objets

RYTHM'N SOFT
BIG BOSS LITE V6

490 F

MICROSOFT
500 NATIONS

299 F

MICROSOFT
MON ATELIER DE CINÉMA 3D

299 F

■ Fans de logiciels la Carte Microshop est faite pour vous.

LE LOGICIEL DU MOIS
• 250 polices vectorielles
• 15000 Cliparts couleurs
1590 F

COREL SYSTEMS
MAJ COREL DRAW 6VF
L'intégré idéal d'outils graphiques :
• Corel draw : le dessin vectoriel
• Corel show : la présentation AO
• Corel chart : le grapheur
• Corel photopaint : la retouche photos

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

"Boulanger sur Internet"

http://WWW.CALVACOM.FR/BOULANGER/

1,29 F/mn

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE
NOYELLES-GODAULT • RONCQ • VALENCIENNES Petite-Forêt • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES
FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac • BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • MANTES Buchelay
NANTES Rezé • NANTES Atlantis • NANTES Paridis • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne • TOULOUSE Portet s/Garonne • VANNES Ploeren
GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE

Quickex.
FileEx.
Éditeur de Fax.
Salle de Gym et Remise en Forme.

Aménagez votre intérieur.
Aménagez votre jardin.
Le Nu artistique.
Agenda organiseur 2.
Mon traitement de texte.

Tests de QI.
Horoscope chinois.
Gestion de polices.
101 en-têtes de lettre.
Contrats types.

CV & lettres de motivation.
Dactylogiciel.
Réalisez vos cartes de visite.
Réalisez vos étiquettes.
Cliparts.

Soft Collection : à ce prix-là, ça n'a pas de prix !

PLUS DE 2 MILLIONS D'EXEMPLAIRES VENDUS

Pour 99 F, offrez-vous une langue vivante !

DIDIER GUEDJ

Prof d'Anglais - Réf. 1461 - CD-ROM - 99 F*
Prof d'Espagnol - Réf. 1462 - CD-ROM - 99 F*
Prof d'Allemand - Réf 1463 - CD-ROM - 99 F*
* Prix TTC conseillé

Parlez dans le micro ! Voici un répétiteur personnel qui vous fera travailler une langue étrangère en insistant sur sa parfaite prononciation. Véritable logiciel interactif, il vous interroge et attend vos réponses. Il vous permet également de contrôler votre prononciation grâce à votre propre schéma vocal qui s'affiche à l'écran. Une discussion d'affaire avec un correspondant étranger ou un départ imminent en voyage ? Vous n'avez plus l'habitude de parler la langue et les phrases ont du mal à se remettre en route ? Prof d'Anglais, Prof d'Espagnol ou Prof d'Allemand vous procureront un bon entraînement pour être immédiatement plus performant. Pour 99 francs, n'hésitez pas : vous en aurez pour votre accent !

La Soft Collection vous propose plus de 100 logiciels originaux de loisirs, bureautique et vie pratique, sur disquettes ou CD-ROM, de 99 à 195 francs !

Pour toutes informations complémentaires, contactez votre revendeur habituel ou appelez le 53 34 20 18

*1,29 F la minute

Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris.
Fax : (1) 53 34 20 00.

M I C R O A P P L I C A T I O N